LA PRIMA RIVISTA ITALIANA DEDICATA ALL'AMIGA. CON CD-ROM ALLEGATO

L. 15.000 €7,75

Febbraio 2000

AMINO

Intervista esclusiva a:

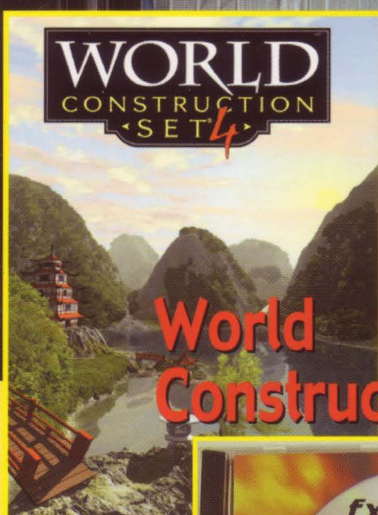
TAO GROUP!

anno 2000: Amiga torna agli amighisti

Lezioni di JavaScript

Masterizzare su Amiga

Il Tecnico Risponde

TrePuntoCinque

World Construction Set

FxPaint 1.0

Enigma AMIGA Life – Anno 13 – numero 108 – mensile – febbraio 2000

EnigmA AMIGA Life

Contenuti del CD:
Demo di WipeOut 2097

AmigaOS 3.5:
Boing Bag 1

Tutto il software citato nella rivista

Pluricom
INFORMAZIONE e FORMAZIONE

CD 108

Enigma AMIGA Life
è una pubblicazione
Pluricom
INFORMAZIONE e FORMAZIONE

Sommario

febbraio 2000 n.108

AmigaLife CD-ROM

Il CD-ROM allegato alla rivista contiene software già installato, moduli, icone, testi, siti web da navigare off-line, contributi degli utenti e listati, programmi, foto e altro materiale proveniente dagli articoli su rivista.
Le icone utilizzate per compilare questo CD-ROM seguono lo standard "NewIcons" e lo stile delle recenti icone "GlowIcons" (le stesse adottate per il nuovo sistema operativo AmigaOS 3.5), e per questo richiedono la presenza del patch citato per essere visualizzate correttamente. Tale software è comunque presente su CD-ROM, nella directory "Indispensabili/Icone", pronto per essere installato sul vostro sistema.

Per suggerimenti, critiche o più semplicemente commenti riguardanti il CD-ROM di Amiga Life, indirizzate le vostre e-mail a: ***amigalife.cd@pluricom.it***

Editoriale

Due di noi

Un mese fa ipotizzavamo un "doppio futuro" per Amiga: un sistema classico portato avanti in Europa, su sistemi PowerPC, da Haage & Partner; e un sistema di nuova generazione, con a capo Bill McEwen, che avrebbe nel frattempo dovuto acquistare Amiga e creare la sua squadra si sviluppo, in USA.

Oggi, mentre Haage & Partner continua il porting di AmigaOS su PPC, McEwen, insieme a Fleecy Moss, compra Amiga da Gateway e annuncia di voler riprendere lo sviluppo di AmigaNG laddove Gateway lo aveva interrotto.

L'acquisizione è stata ufficializzata il 3 gennaio direttamente da Bill McEwen, attraverso un comunicato su Internet, anche se già da qualche giorno alcune agenzie di stampa avevano riportato la notizia.

Bill McEwen e Fleecy Moss sono adesso, quindi, i due nuovi personaggi chiave di Amiga. Il primo è il nuovo Presidente; il secondo, cofondatore di Amino (la società creata prima dell'acquisizione e poi subito ribattezzata "Amiga Corporation"), socio di punta della nuova Amiga.

Di Bill McEwen ho un ricordo personale, in quanto ebbi modo di conoscerlo alla fiera di Colonia del 1998. Lo intervistai per conto di MCmicrocomputer (Amiga Life doveva ancora nascere); con noi c'era Jeff Schindler, che all'epoca era il progettista capo di Amiga Inc. McEwen rimase quasi tutto il tempo in silenzio, un po' perché il vero protagonista dell'intervista era Schindler, un po' perché cose da dire sembrava averne effettivamente poche. Annuiva, confermava, aggiungeva particolari: per il resto, lasciava volentieri la parola agli altri. Sembrava molto sicuro di sé, sembrava saperla effettivamente lunga: ma non parlava. Eppure, nelle rare occasioni in cui prendeva parola, lo faceva con un tale vigore e una tale chiarezza espositiva da catturare l'attenzione dell'interlocutore, che a quel punto non poteva che cominciare a pensare di aver fatto domande stupide e banali, se le risposte erano così ovvie e convincenti.

Responsabile marketing della Amiga Inc di Gateway, ha sempre lavorato con e per la comunità. Nell'estate del '99 creò l'AAC, Amiga Advisory Council: un gruppo di trenta persone scelte, trenta utenti Amiga di tutto il mondo selezionati dalla comunità, con l'obiettivo di aiutare la casa madre a pianificare il futuro di Amiga.

Un mese dopo lasciò Amiga Inc, che non gli rinnovò il contratto, ma lui non si perse d'animo e non perse un solo minuto: si rimboccò le maniche, con l'unico obiettivo di rifarsi. Ciò è accaduto dopo soli quattro mesi: il responsabile marketing ha scalato la vetta. Adesso Amiga è sua.

Oggi Bill McEwen ha 37 anni, è Presidente di Amiga, e sembra avere le idee molto chiare. Nel suo primo messaggio alla comunità, rilasciato il 3 gennaio, si è subito affrettato a dichiarare che, a differenza della gestione Collas, la sua

gestione si caratterizzerà per essere molto più sobria: meno dichiarazioni sensazionalistiche, e più fatti.

Come nel 1998 a Colonia: parlare poco e lavorare tanto, per la comunità e insieme alla comunità.

Non ho mai avuto il piacere di conoscere di persona Fleecy Moss. Mi riferiscono che sia un grande e infaticabile lavoratore, che pare avere il tempo per tutto e per tutti: non ho difficoltà a crederlo. La sua presenza nei newsgroup Amiga è sempre stata notevole, e peraltro gradita a tutti gli utenti, che potevano discutere personalmente con un importante e competente membro dello staff Amiga. Ha sempre dato molta importanza allo scambio di idee e in generale al dialogo con la comunità. Per la comunità Amiga Moss sembra avere una vera e propria adorazione. Secondo lui Amiga oggi sarebbe morta da un pezzo, se non fosse stato per la comunità, che l'ha tenuta in piedi nonostante tutto e tutti.

E' sposato, e vive felicemente con la moglie e tre figli; ha interrotto gli studi universitari in informatica perché i docenti "lo annoiavano"; si interessa di psicologia, filosofia, ecologia, arti marziali e calcio; ha scritto tre libri; è utente Amiga dal 1993, e per lui oggi Amiga è un'autentica filosofia: "potenza attraverso eleganza e semplicità".

Quando si interruppe il suo rapporto di collaborazione con Amiga Inc, nel 1998, ai numerosi utenti che chiedevano spiegazioni non rispose: per contratto non poteva parlare pubblicamente. Delegò invece la moglie, che inoltrò un celebre messaggio nel newsgroup comp.sys.amiga.misc.

Lui si mise, invece, subito al lavoro su KOSH (Kommunity OS and Hardware): "un tentativo di creare una piattaforma che sia posseduta dalla comunità e che si renda utile ad essa", come lui stesso la definì.

Sempre insofferente nei confronti dei superiori, china il capo solo davanti alla comunità, per la quale darebbe tutto: "la fedeltà alla comunità implica la fedeltà alla piattaforma", e non viceversa.

Bill McEwen e Fleecy Moss: due personaggi che vengono dalla comunità, che credono nella comunità e che lavorano per la comunità.

Molti si chiedono se essi riusciranno laddove altri hanno fallito. Non lo sappiamo.

Sappiamo soltanto che, oggi, c'è una differenza sostanziale rispetto al passato. Commodore non è mai risucita a capire cosa avesse per le mani, e infatti sbagliò quasi tutto; Escom non aveva i mezzi per rilanciare la piattaforma; a Gateway ne mancavano le intenzioni.

Oggi, per la prima volta dalle origini, Amiga è in mano ad amighisti. A Bill McEwen e a Fleecy Moss: cioè a "due di noi". Forse è poco.

Ma è qualcosa: qualcosa che Amiga non ha mai avuto.

daniele@franza.net

amigalife@pluricom.it

Direttore Editoriale
Marco Marinacci
m.marinacci@pluricom.it

Direttore
Daniele Franza
d.franza@pluricom.it

Coordinamento redazionale:
Maurizio Bonomi
m.bonomi@pluricom.it
Luca Danelon
l.danelon@pluricom.it

CD-ROM a cura di
Luca Danelon
amigalife.cd@pluricom.it

Hanno collaborato a questo numero:
Enrico Altavilla, Paolo Canali, Francesco Celli, Andrea Favini, Gabriele Favrin, Bernardo Innocenti, William Molducci, Nicola Morocutti, Paolo Pettinato, Federico Pomi, Marco Ruocco, Gabriele Santilli, Joachim Thomas.

Art Direction e copertina: Paola Filoni

Grafica e impaginazione:
Paola Filoni, Fabio Della Vecchia, Adriano Saltarelli

Coordinamento produzione:
Giovanna Molinari

Pubblicità
Luca Martelli, Achille Barbera, Flavia Di Gregorio, Elsa Resmini
Segreteria e materiali: Paola Nesbitt

Direttore Responsabile: Marco Marinacci

Enigma AMIGA Life è una pubblicazione

Pluricom *S.r.l.*

http://www.pluricom.it

Anno XIII N. 108 - febbraio 2000
L. 15.000

Registrazione Tribunale di Roma n. 450/99 del 19/10/1999

Abbonamento a 11 numeri: Italia L. 100.000
c/c postale n. 60106002 intestato a Pluricom S.r.l., V.le Ettore Franceschini, 73 - 00155 Roma
Stampa e allestimento: Grafiche P.F.G
Via Cancelleria 62 - 00040 Ariccia (Roma) Distribuzione per l'Italia: SO.DI.P.
"Angelo Patuzzi" SpA - Via Bettola 18-20092
Cinisello Balsamo (Milano)

Pluricom S.r.l.
Sede Legale:
Via Dei Durantini, 320/C - 00157 Roma
Sede Operativa:
Viale Ettore Franceschini, 73 - 00155 Roma
Abbonamenti e servizi: tel. 06.43219201
fax 06.43219301
e-mail abbonamenti@pluricom.it;
pluricom@pluricom.it
Redazioni: tel. 06.43219202 -
fax 06.43219302
e-mail redazioni@pluricom.it (operatori);
amigalife.posta@pluricom.it (lettori)
Pubblicità: tel. 06.43219203 -
fax 06.43219303 e-mail pubbli@pluricom.it

Per scrivere alla posta: amigalife.posta@pluricom.it
Per inviare file per il CD: amigalife.cd@pluricom.it
Pluricom AmigaLife-Viale Ettore Franceschini 73, 00155 Roma

MP3 e Amiga

Spett. redazione di Enigma Amiga Life, Ho un Amiga 1200 con Blizzard 030/50 e 4 MB Fast, HD, CD-ROM 8x, Modem 14.4 e sono interessato al playing di file mp3 col mio sistema. Attualmente uso AmigaAMP e AMPlifier con questi settaggi: Stereo, Low Quality, 11 Khz, buffer 256KB.

A parte la bassa qualità dell'output, il sistema gira senza problemi solo tenendo il player come unico programma in corso (qualcosa in più ottengo iconificando il programma o usandolo senza skins). Su Internet ho trovato degli schemi per un decoder di MPEG esterno per porta parallela che, non impiegando la CPU per la decodifica, offre qualità e velocità maggiori. Ho inoltre notato che c'è una versione di AmigaAMP per 882... che vantaggi offrirebbe l'acquisto del coprocessore? Ci sono schede audio con decoder MPEG? Utilizzo il computer anche per giocare e navigare in Internet: alcuni giochi ma, molto più utile, alcuni browser hanno versioni per 882.

Quali sono i vantaggi che ne deriverebbero? Vorrei infine chiedere quanto verrebbero a costare le diverse soluzioni: mi sono state chieste L. 90000 per l'882, è un buon prezzo? E lo SCSI Kit IV conviene per L. 210000? E' poi possibile utilizzare il player portatile RIO con l'Amiga? Ci sono schede grafiche per 1200, senza scomodare la BVision o soluzioni con gli slot Zorro? Avevo sentito parlare di una certa Graffiti... Esiste un modo per costruirsi un adattatore per slot Zorro?

Complimenti per la rivista: veramente bella, in particolare per "Il Tecnico Risponde" e poi il CD-Rom veramente ben fornito, ma soprattutto ben organizzato. Un grande passo in avanti!

TroX!

La decodifica di flussi audio MPEG è un compito molto pesante per la CPU, e il sistema del lettore è appena sufficiente per ottenere risultati medio/bassi. Per un qualche miglioramento sarebbe preferibile impostare l'audio monofonico ed evitare i programmi che ricorrono ad AHI (il quale introduce un ulteriore livello di elaborazione). Suggeriamo altresì l'uso di un player da shell quale mpega che si avvale dell'ottima mpega.library. Un coprocessore matematico non gioverebbe in quanto aumenterebbe la precisione della decodifica a scapito della velocità. Visti gli interessi del lettore ci sentiamo di consigliare l'acquisto di una scheda con processore 68040/68060 o meglio ancora di una Blizzard PPC (magari con modulo SCSI), che gli consentirebbe anche l'uso di una scheda grafica al passo coi tempi. Purtroppo il RIO non è utilizzabile su Amiga a causa della mancanza del relativo software di gestione.

[G.F.]

Se un amico VUOLE la BVision

Sono circa 4 mesi che cerco di acquistare una BVision per la mia PPC e come me anche un mio amico vicino a casa. Non esiste rivenditore attualmente che dispone in magazzino di tale scheda, sia qui in Italia che all'estero, comprese America e Australia (e-mail docet). Scrivendo varie e-mail alla Phase5 ho ottenuto l'informazione che tale scheda sarà prodotta dalla DCE al più presto possibile: ciò si riferisce a settembre. Cercando di contattare la DCE (sempre tramite e-mail) non ho mai ottenuto risposta fino ad ora e certo della vostra POTENZA editoriale vi chiedo gentilmente se potete farmi avere delle notizie su ciò. Inoltre verso luglio, in previsione di acquistare la scheda grafica, ho acquistato un monitor 17" che ora giace qua sopra la scrivania inutilizzato e ciò mi irrita non poco. Non ditemi di utilizzare il Multiscan vi prego... Certo di una vostra futura collaborazione porgo un buon lavoro per la rivista a tutti

Emanuele Posti / Omar Khmayes
(l'amico vicino casa che VUOLE una BVision)

Questo è un problema che hanno in molti. Le BVision sembrano essere attualmente irreperibili, e Phase5 non sembra intenzionata a soddisfare le esigenze della comunità. Una buona e recente notizia è che la DCE, una società tedesca specializzata in hardware, ha raggiunto un accordo con Phase5 in base al quale DCE potrà produrre su licenza le schede Bvision, CyberVisionPPC e CyberStormPPC. Questo dovrebbe consentire a tali schede di fare presto il ritorno sul mercato. Quando ciò avverrà non tarderemo a segnalarlo sulla rivista.

[D.F.]

Come ordinare gli arretrati di Amiga Life

Ciao, Ero un assiduo lettore EAR ed ora intendo esserlo della nuova (a mia insaputa) EAL.Comunque il numero 106 che ho trovato in edicola mi è piaciuto molto (sono stato anche un lettore di MC fino al momento in cui l'Amiga era veramente considerato un computer e sono contento che la vostra testata faccia parte di quel gruppo editoriale). L'unica cosa che volevo sapere è se per avere il numero arretrato è sufficiente inviare un vaglia postale ordinario di 23000 (8000 di spedizione ???? Mah!) indicando la causale o devo anche inviare per posta l'ordine (non avendo purtroppo né lo scanner né il fax) fotocopiando l'ultima pagina della rivista.

Un saluto e un ringraziamento per l'immenso sforzo che state facendo. Grazie.

Filippo Sartori (tailor@libero.it)

Per ordinare gli arretrati è sufficiente inviare il vaglia, indicando nella causale il proprio indirizzo e i numeri che si desidera ricevere. Ricordiamo che siamo in grado di inviare solo i numeri dal 105 in poi.

[D.F.]

Ma questa distribuzione funziona?

Così scrivevate sul n.1: "Il nuovo editore ha promesso particolare attenzione riguardo al problema della distribuzione, storico tallone d'achille di Enigma". Vorrei segnalarvi che a Torino ho già visitato qualcosa come un centinaio di edicole, e della rivista neanche l'ombra. Gli edicolanti non hanno neanche sentito parlare di questa rivista e per reperire il n.1 ho dovuto percorrere qualcosa come 120 km per recarmi fuori dalla provincia dove risiedo. Del n.2 neanche a parlarne.

Di questo passo chiuderà i battenti anche quest'ultima fatica! O forse è una tattica dell'editore per affossare l'ultima rivista di questa piattaforma in favore di riviste pro PC MICROSOFT?

E' un peccato davvero...

Roberto Defilippi

Salve a tutti! Sono estasiato, cinque giorni fa mi è arrivata la seconda rivista EAL, incredibile la puntualità delle consegne, EAR se lo sognava questo tempismo! E due giorni fa ho visto EAL in bella mostra in EDICOLA! E' tornata finalmente!

Scusate questo sfogo molto personale, ma è veramente una bella sensazione, queste cose vorranno dire pure qualcosa, o no? A proposito, quali sono state le vostre reazioni all'abbandono del progetto NG?

In ogni caso vi scrivo per un altro motivo, il mio abbonamento sta per scadere ma non sono sicuro del mese, sareste così gentili da segnalarmi il mese da cui devo far partire il rinnovo dell'abbonamento?

Vi ringrazio in anticipo.

Marco Ferrario

Due lettere diverse, che trattano lo stesso (spinoso) tema: la distribuzione di Amiga Life.

Al quarto numero della rivista, la situazione sembra potersi riassumere in questo modo: bene o molto bene (a seconda dei casi) la distribuzione agli abbonati, malino quella nelle edicole.

Il problema della distribuzione in edicola è comune a tutte le riviste a bassa diffusione. In Italia il numero di giornalai è superiore, proporzionalmente, a quello di qualsiasi altro Paese al mondo. E' quindi - per una mera questione di numeri - per noi impossibile raggiungere tutte le edico-

le nazionali: è necessario fare delle scelte.

Il distributore, se non riceve alcuna direttiva, invia le copie alle edicole secondo le sue stime: e questa soluzione è, chiaramente, ben lontana da quella ottimale.

Si può cercare di risolvere il problema almeno parzialmente, dicendo al distributore esattamente dove far arrivare le riviste: e in questo senso abbiamo chiesto la vostra collaborazione, con il questionario del numero 106 nel quale vi chiedevamo l'indirizzo di una edicola. Già così dovremmo migliorare almeno un poco la situazione.

Tuttavia, solo in un modo possiamo noi essere sicuri di dove mandiamo le riviste, e voi di riceverle: con l'abbonamento.

Molti di voi hanno già sottoscritto l'abbonamento, e di questo vi ringraziamo. Agli altri, forse timorosi dalle prestazioni non sempre eccezionali delle Poste Italiane, vorremmo chiedere di provare.

Numerosi abbonati ci hanno comunicato che il servizio è sensibilmente migliore di quello fornito in passato da Enigma Amiga Run: le riviste arrivano quasi contemporaneamente all'uscita in edicola, e sono spedite tempestivamente all'interno di una busta non trasparente.

Abbiamo mantenuto il prezzo di lancio di 100.000 lire (invece di 165.000!). Chi volesse approfittarne può fare riferimento al modulo di pagina 65.

[D.F.]

Il futuro di Amiga

Le nuove schede madri PPC CHRP di IBM permettono a qualunque produttore di realizzare computer da scrivania poco costosi basati sul processore G3, ed alcune case costruttrici hanno già programmato l'uscita di desktop con Linux PPC. Amiga Inc. che farà? Si lascerà scappare un'occasione del genere o prenderà la palla al balzo regalandoci, finalmente, entro pochi mesi, un nuovo AmigaPPC? Se Amiga Inc. non fosse interessata all'opportunità ci sarà qualche ditta interessata ad acquistare i diritti delle ROM del 3.1 e di AOS3.5 per regalarci un nuovo Amiga?

Ormai penso che da questa opportunità dipenda il futuro di Amiga, un'occasione del genere non si potrà ripetere e se non verrà sfruttata da nessuno non ci rimarrà molto da sperare per il futuro.

Colgo inoltre l'occasione per farvi i miei complimenti per la nuova veste della rivista che raccoglie le parti migliori delle defunte Amiga Magazine e EAR.

Andrea Rovai

Come andiamo dicendo già dallo scorso numero... sì: pare proprio che uno dei "due futuri" di Amiga passi attraverso il PowerPC.
Da qualche mese, infatti, ci risulta che Haage & Partner stia lavorando ad un porting di AmigaOS su PPC,lo sviluppo del quale è portato avanti parallelamente a quello di AmigaNG (del quale si occupa adesso la società di Bill McEwen).

[D.F.]

BBS a Roma

Salve, sono un "vecchio", affezionato lettore di Enigma Amiga Run, ed ora del nuovo fiammante Enigma Amiga Life! Sono anche un "pazzo" collezionista di Commodore, e un "superstite" sysop di una BBs romana, chiamata ReFSoft BBs, gestita interamente su Amiga 4000 (ormai con solo 2 delle 4 linee che aveva una volta, attive tutt'ora allo 06/7187400, 24 ore al giorno!).

Devo complimentarmi per 2 cose in particolare:

1. Le riviste per abbonamento mi giungono, finalmente, con una puntualità eccezionale! Quasi contemporaneamente all'uscita alla mia edicola di fiducia (dalla quale compro sempre una copia di EAL per un mio amico che non la rimedia facilmente, in modo da obbligare il mio edicolante a prenderne almeno 2 copie!!!);

2. Gli articoli, il cd e tutto il resto sono curati con estrema precisione (intendiamoci: non è che Enigma Amiga Run era brutta, anzi! Però Enigma AmigaLife è ancora meglio!).

Detto questo volevo dare la mia presenza tra gli utenti Amiga: posseggo ben 1 amiga 1000, 2 amiga 2000, 1 amiga 3000 UX (Unix), 2 amiga 1200, 3 amiga 500, 1 amiga 530 (GVP, unico possessore in ITALIA), 1 CDTV, 2 A4000/060 con 128 Mb di Ram ognuno, 1 A4000/040 (BBs, con 21 cd-roms on-line e ben 6 HD!!!), ed infine 1 ottimo A600HD... Come vedete i "pazzi" esistono ancora!!! Mi ha fatto piacere vedere pubblicato sul numero di novembre 1999 un articolo su "SAMBA", in quanto, purtroppo, sono anche un sistemista Windows NT (in Ericsson Telecomunicazioni), nonché esperto di reti Lan su tecnologia Microsoft. A casa ho ben 4 PC in rete, ed i miei 2 A4000 con Ariadne II non riuscivo proprio a metterli in rete! Non ho ancora letto attentamente l'articolo, ma a prima vista sembra molto valido (come tutti gli altri del resto!). Conto di iscrivermi quanto prima all'AGI (Amiga Group Italia), anche se il tempo a mia disposizione è molto poco! Ah dimenticavo: ero presente e Pianeta Amiga '98 come espositore (per la mia BBS), ma a Pianeta Amiga '99 non ho potuto partecipare per motivi di lavoro (preparazione SMAU – stand Ericsson TLC).

Detto questo non mi rimane che dire a tutti gli amighisti che ci sono anch'io e che attendo numerosissime mails (anche per consigli tecnici, sono utente amiga da oltre 10 anni ormai, ed ho una certa pratica con amigados, workbench, arexx, e chi più ne ha più ne metta e, soprattutto, con l'hardware amiga –chi è che è riuscito a connettere ad amiga 4000 ben 14 lettori cd singoli e 6 HD????N.B.: vedi foto in allegato, un po' sfocate ma rendono l'idea!). Distinti saluti,

Renato de Vita (SysOp REFSOFT BBS 067187400, 24 ore 2 linee R.A. USRobotics A4000!!!).

Pubblichiamo volentieri la lettera di questo sysop. Anche noi, come molti degli utenti Amiga di vecchia data, abbiamo iniziato a fare telematica attraverso le BBS. E' vero, da quando Internet è esploso molte BBS hanno chiuso e quasi tutte si sono spopolate, ma siamo felici di apprendere che a Roma ce n'è una ancora in vita e così ben supportata, e per di più gestita con Amiga. Al lettore vanno i nostri migliori auguri... di buona sopravvivenza!

[D.F.]

Confrontare i sistemi operativi

Per cominciare, un grosso saluto a tutta la redazione; andate avanti così, la rivista è stupenda. Io personalmente ho ritrovato il piacere di leggere (e sottolineare :)) gli articoli, le news, le recensioni, come ai tempi di AMagazine. Ho tra le mani il secondo numero di AmigaLife ed ho appena finito di leggere l'interessantissimo articolo "Dove va Amiga?" di E. Altavilla, che mi ha ridato un po' di fiducia.

Sono un Amighista di vecchia data (almeno dall'88) e un paio di mesi fa, in un momento di sconforto, ho venduto il mio A1200 con 060, però ho conservato tutto il software originale e le amatissime riviste; dopo un mese ho comprato l'Amiga Forever 3.0, che è davvero un bel prodotto (complimenti alla Cloanto). Dopo un altro mese ho ricomprato un 1200 (questa volta towerizzato) ma non l'ho ancora ricevuto... Morale della favola, chi ha conosciuto e apprezzato Amiga, difficilmente lo abbandona definitivamente...

Perché non dedicate qualche pagina della rivista ad una serie di articoli retrospettivi sulle piattaforme alternative che sono via via scomparse, tipo Atari, Acorn, Next? Sarebbe anche interessante trovare articoli illustranti le caratteristiche e il supporto software di vari sistemi operativi, come il BeOS, il Qnx, Linux, ecc.

Speriamo in qualche novità. Saluti e ancora complimenti.

Pino

La ringraziamo per i complimenti. Confrontare i sistemi operativi tra loro non è mai un compito facile, perché spesso si finisce per parteggiare involontariamente per il sistema preferito. Noi, comunque, ci stiamo provando: è infatti in preparazione un intero dossier dedicato proprio ai sistemi operativi, con una particolare attenzione verso quelli alternativi, tra cui quelli citati dal lettore (oltre naturalmente al nostro AmigaOS). Con tutta probabilità il dossier apparirà nel prossimo numero di Amiga Life

[D.F.]

News

In collaborazione con Amiga Group Italia

FlashROM per schede Phase5

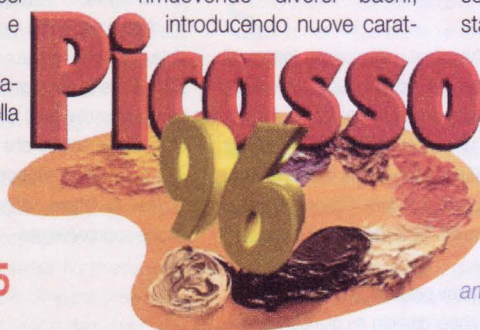
Arriva da Phase5 un aggiornamento alle FlashROM per CyberStorm PPC/ MK3 e Blizzard PPC.

E' stata anche rilasciata una nuova versione della 68060.library: la 46.7.

Mailing list per AmigaOS 3.5

In seguito alla commercializzazione della nuova versione del sistema operativo Amiga, è nata tra gli utenti la necessità di scambiare opinioni sulle sue nuove caratteristiche o aiuti per l'installazione e la risoluzione di eventuali problemi. E' stata aperta dunque su Internet, per iniziativa di Ferruccio Zamuner, una lista di discussione che tratta proprio questi argomenti. Per iscriversi alla stessa e partecipare ai dibattiti è sufficiente inviare una e-mail vuota all'indirizzo amigaos35i-subscribe@egroups.com. La lista possiede anche una sua pagina web all'indirizzo *http://www.egroups.com/group/amigaos35i.*

Nuovi sistemi RTG

Picasso96, il sistema RTG per la gestione di schede grafiche, giunge alla versione 2.0 rimuovendo diversi bachi, introducendo nuove caratteristiche e aumentando la stabilità generale del sistema.

http://www.picasso96.cogito.de/

Anche CyberGraphX, l'altro sistema RTG esistente per AmigaOS, subisce un aggiornamento e giunge alla versione 4.2.

Tra le diverse migliorie se ne segnalano alcune che riducono alcuni problemi di compatibilità che esistevano con la nuova versione 3.5 di AmigaOS.

http://www.vgr.com/v4/

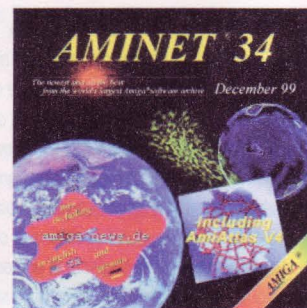
Meno crash con CyberStormPPC

Su Aminet, l'archivio di software Amiga su Internet, è stato rilasciato un patch che permette di ridurre drasticamente il numero di crash di cui sembrano soffrire alcuni modelli di schede CyberStormPPC 604e a 233Mhz.

http://ftp.uni-paderborn.de/pub/aminet/hard/misc/CSPPC233Fix.lha

Volume 34 di Aminet CD

Schatztruhe rilascia Aminet CD numero 34, contenente diversi megabyte di software apparso negli archivi Aminet durante gli ultimi mesi del 1999. tra le novità di questo rilascio si segnalano la presenza del mirror del popolare sito WEB di notizie Amiga "amiga-news.de" e la versione 4 di AmiAtlas. Il prezzo è di 25 DM (12,78 Euro).

*Stefan Ossowski's Schatztruhe Gesellschaft für Software mbH Veronikastr. 33 * D-45131 Essen*

Tel: ++49-(0)2 01-78 87 78
Fax: ++49-(0)2 01 - 79 84 47
stefano@schatztruhe.de

Emulatore Gameboy Color

"GBE" è un nuovo emulatore di console GameBoy che comprende il supporto delle nuove ROM del GameBoy Color. Per funzionare, richiede una CPU PowerPC, 8MB di Fast RAM e il kernel WarpUp v4.0.

http://www.amidog.com/emu/gbe/index.html

Nuove stampanti per TurboPrint

TurboPrint giunge alla versione 7.09beta, introducendo il supporto per le stampanti Canon BJC 1000, 2000 e 7100 nonché un miglioramento del driver della BJC 6000. Questa versione beta rappresenta un primo passo verso una versione di TurboPrint per PPC/WarpOS.

http://www.irseesoft.com/tp_faqs.htm#betaversion

Soppresso il progetto Daytona

Si allontana la possibilità di ottenere in tempi brevi una Java Visrtual Machine (JVM) per AmigaOS. Holger Kruse, programmatore di conosciuti

Gli articoli di Amiga Life... nel mondo

L'uscita in Italia di una "nuova" rivista Amiga (seppur essa si sia potuta interpretare anche come la continuazione di una rivista esistente, Enigma), ha suscitato molto interesse non solo entro i nostri confini nazionali.

Amiga Life si è recentemente accordata con la rivista on-line AmiWorld, curata dal nostro Paolo Pettinato, per mettere in linea alcuni articoli tradotti in lingua inglese e presentati così in due lingue. Per il numero 105 è stata scelta la recensione di AROS di Bernardo Innocenti, che era apparsa anche sulla rivista Byte Italia; l'articolo, tradotto in inglese dallo staff di AmiWorld, non ha evidentemente tardato a farsi notare per la sua qualità se dopo pochi giorni abbiamo ricevuto una e-mail da Aaron Digulla, il responsabile e ideatore di AROS, che ci ha chiesto di poter inserire l'articolo nientemeno che su Slashdot! Slashdot, per i lettori che non lo sapessero, è un prestigioso portale informativo su tematiche attinenti alll'open-source, e siamo davvero orgogliosi di poter "esserci anche noi", tramite l'articolo del nostro Innocenti.

Di tale articolo, poi, ci è stato chiesto il permesso (che naturalmente abbiamo con piacere accordato) di farlo tradurre in finlandese (!) per la pubblicazione sul più importante sito finlandese di news Amiga (Vapaus).

AmiWorld: http://amiga.eden.it
Slashdot: http://www.slashdot.org
Vapaus: http://vapaus.com/amiga

software quali Miami e MiamiDeluxe, ha annunciato di avere interrotto gli sviluppi della JVM, chiamata Daytona, a cui stava lavorando. Le ragioni di questa decisione vanno cercate nel nuovo lavoro che Kruse ha assunto presso la società REBOL Technologies che, oltre a concedergli poco tempo per altri progetti, ha spinto il programmatore a non continuare ad occuparsi di un prodotto legato ad un "concorrente" del linguaggio REBOL, ovvero Java, quale Daytona è. Il codice prodotto sinora, comunque, potrebbe essere rilasciato alla comunità Amiga per permettere ad altri programmatori di continuare e portare a termine l'opera di Kruse.

http://www.nordicglobal.com/ng2000.txt

Nuovi newsgroup Amiga

Gli utenti Amiga che sono soliti frequentare Internet dovranno abituarsi ad una piccola rivoluzione che ha investito il mondo dei newsgroup. Infatti, in seguito ad una riorganizzazione generale dei nomi dei gruppi di discussione, è stato variato anche il nome del gruppo italiano dedicato agli argomenti Amiga: it.comp. amiga.

Il nuovo nome è adesso: *it.comp.os.amiga.*

Produzione di file MP3

E' stato rilasciato un nuovo software di gestione dei file audio MPEG: SecondSpin. Oltre a permettere la riproduzione di file MP3 layer 1, 2 e 3, consente di convertire da formato AIFF a formato MPEG e viceversa. Supporta le CPU Motorola dal 68020 al 68060, l'eventuale presenza di un coprocessore matematico e le CPU PowerPC attraverso kernel PowerUp. Purtroppo, a causa di problemi con le licenze MP3, l'autore è stato costretto a rilasciare solo i sorgenti, lasciando dunque all'utente il compito di compilarli per ottenerne il programma eseguibile.

http://members.xoom.com/secondspin/download.html

Segnali infrarossi con Amiga

InfraBox è un dispositivo collegabile ad Amiga e in grado di ricevere e spedire a distanza segnali infrarossi. Il software dato a corredo (InfraRexx e InfraFace) rende possibile pilotare attraverso il computer una grande variatà di comuni elettrodomestici.

http://www.esrac.ele.tue.nl/~leon/infrabox/

InfraBox
INFRARED HARDWARE THING

Supporto per i programmatori

In collaborazione con Amiga Inc, Haage&Partner ha dato vita ad una rete di sviluppatori su AmigaOS 3.5. Lo scopo è quello di cercare di fornire loro informazioni e aggiornamenti sugli sviluppi del sistema operativo, in modo da facilitare la programmazione delle applicazioni e mantenere le stesse sempre conformi alle specifiche del S.O. Purtroppo il numero di sviluppatori ammessi all'iniziativa è limitato e non tutti riusciranno ad entrare a far parte del programma.

http://www.haage-partner.com/aos35/aosdev-reg.htm

Informazioni su PowerOS

Il sito web dedicato al sistema operativo PowerOS è stato aggiornato con nuovo materiale, stavolta in lingua inglese. Tali nuove informazioni hanno permesso agli utenti di dare un'occhiata più approfondita a quello che si presenta come il primo S.O. interamente in codice PowerPC che vedrà la luce su Amiga nei prossimi mesi.

http://www.poweros.de/main.html

Quota 15 per AmyResource

AmyResource, l'ormai famoso CD prodotto dall'italiana Interactive, giunge al volume quindici, proponendo la consueta carrellata di software registrati, programmi dimostrativi, produzioni grafiche e musicali di utenti Amiga ed il mirror dei più importanti siti e riviste su web che la comunità italiana offre sulla Rete. Tra le novità, si segnala una versione speciale di CyberShow

Amy Resource

Dal mondo dell'informatica

IEEE 1394 raddoppia la velocità

Il nuovo protocollo di trasmissione dati IEEE 1394 raddoppierà la propria velocità entro il primo quadrimestre del 2000, raggiungendo così gli 800Mbit al secondo. Tale incremento è il risultato delle nuove specifiche 1394b, annunciate per contrastare la notizia che il protocollo concorrente Universal Serial Bus di Intel avrebbe toccato i 400Mbit al secondo per metà anno 2000.

Nonostante le prestazioni superiori di IEEE 1394, le società produttrici di PC e periferiche che hanno deciso di supportare tale protocollo sono ancora poche.

Una delle ragioni che ha finora frenato la sua diffusione è probabilmente quella che le alte velocità fornite dalla sua tecnologia sono adatte principalmente ad applicazioni video digitali mentre risultano troppo alte per i compiti usuali gestiti dai PC.

PowerPC G4+ da Motorola

Motorola ha annunciato che darà la prima dimostrazione delle capacità del suo nuovo microprocessore G4+ alla conferenza "IEEE International Solid-state Circuits" di San Francisco. Il nuovo G4+ segna una tappa nell'eterna lotta col rivale Intel per il raggiungimento del più alto numero di Mhz possibile; Intel si appresta a raggiungere e superare gli 800Mhz mentre Motorola col suo G4+ garantirà i 780Mhz, anche se ci sono possibilità che tale velocità venga ulteriormente incrementata prima del rilascio ufficiale del chip.

In realtà la tecnologia PowerPC garantisce, a parita di Mhz con i concorrenti Intel, prestazioni sempre superiori; la lotta all'ultimo Mhz viene dunque ingaggiata solo per ragioni di marketing, che ha abituato gli utenti a vedere erroneamente i Mhz come il parametro di riferimento per individuare la velocità effettiva della CPU.

Tra le caratteristiche del nuovo G4+ si segnala una dimensione ben superiore rispetto al G4 attuale, il numero di transistor è infatti aumentato per poter alloggiare la cache di secondo livello, tre ulteriori unità vettoriali Altivec e due ulteriori unità per i calcoli interi.

MP3 nello stereo

Anticipando quella che dovrebbe essere la tendenza dei prossimi

anni, la società Kenwood ha presentato il prototipo di uno stereo contenente, oltre agli usuali lettori per CD e cassette, anche un modulo con disco rigido da 13MB ed un modem.

Corredato da un display LCD, l'apparecchio è in grado di connettersi con Internet e scaricare dalla rete le musiche che si desidera ascoltare, previo acquisto delle stesse, ovviamente.

Il formato delle musiche dovrebbe essere l'ormai diffusissimo MP3 ma è probabile che verrà utilizzato anche MS Audio.

La società prevede in futuro di aggiungere al prodotto un collegamento di tipo satellitare, per permettere una ricezione delle musiche molto più veloce; in tal caso il modem verrebbe utilizzato solo per l'accesso al web e la selezione dei brani da scaricare.

Il rilascio di questo nuovo stereo è previsto per fine anno 2000.

Tariffa telefonica fissa

Anche in Europa, finalmente, una società per la gestione della telefonia introduce una tariffa fissa, dedicata agli utenti Internet.

British Telecom propone infatti una tariffa mensile di circa 35 sterline, che da diritto a rimanere collegati per tutto il tempo che si desidera (7 giorni alla settimana, 24h/24) senza l'attuale preoccupazione di guardare l'orologio che avanza inesorabilmente. Sebbene tale decisione sia stata salutata positivamente dagli utenti britannici e dalle società di fornitura di accesso ad Internet, proprio una di queste, AOL Europa, esprime un minimo di amarezza di fronte al prezzo, che rimane ancora alto (quasi il doppio) rispetto a quello applicato in USA.

La mossa della società telefonica inglese, comunque, va considerata un primo ed importante passo verso una maggiore diffusione di Internet nel Regno Unito e si spera che altre società telefoniche europee seguano l'esempio inglese.

Il protocollo ADSL

La sigla ADSL (Asymmetric Digital Subscriber Line) indica un nuovo protocollo di trasmissione che è destinato a prendere sempre più piede nei mesi ed anni a venire.

Tale tecnologia è in grado di trasformare una normale linea telefonica in una linea digitale ad alta velocità, permettendo un accesso ad Internet

Professional 9.3b, le versioni dimostrative dei giochi T-Zer0, Bubble Heroes, Hell Squad e Virtual Ball Fighters e anche una ROM per l'emulatore MAME, accompagnata dal nuovo numero della rivista ipertestuale Emulsland.

http://www.amyresource.it

Ritorna Ital

Dopo circa tre anni di silenzio, torna con una nuova versione uno dei programmi più conosciuti ed apprezzati dalla comunità Amiga italiana: Ital, di Artuto Ortino, un traduttore di testi da lingua inglese a lingua italiana. Il numero di versione è stato portato a 2.99 e rispetto al rilascio precedente sono stati introdotti numerosi miglioramenti.

"Chattare" con Amiga

AmiRC, il più conosciuto client IRC per Amiga, giunge alla versione 3.3, introducendo tra le altre migliorie l'attesa opzione per ospitare canali pubblici o dialoghi privati sulla medesima finestra.

http://ftp.ch.vapor.com/amirc/

MP3 per tutti

Anche su Amiga è adesso disponibile un client per il protocollo Napster. Per chi non lo sapesse, questo protocollo permette di entrare a far parte di una comunità (su Internet) di scambio di file audio in formato MP3, all'interno della quale ognuno degli utenti mette a disposizione degli altri la propria collezione di file musicali. Il nome del client per Amiga è "aNapster" che, sebbene non fornisca ancora tutte le caratteristiche presenti sui client per altri S.O, garantisce sin da subito le operazioni di base, quali la ricerca di titoli e la possibilità di chiacchierare con gli altri utenti della comunità.

http://www.crosswinds.net/~jsiv/anapster/

ShapeShifter più veloce

E' uscito un nuovo driver video per l'emulatore di computer Macintosh ShapeShifter, stavolta dedicato ai processori PowerPC. SavagePPC, questo il nome, è dedicato a chi possiede un Amiga con CPU PowerPC ed il chipset AGA, promette alte prestazioni e funziona col kernel WarpOS. Il programma è shareware e la registrazione costa 10USD o 15DM.

http://www.dfmk.hu/~torokl/SavagePPC.html

Voyager si aggiorna

Dopo una lunga fase di betatesting ed il rilascio di diverse versioni preliminari, il browser Voyager giunge all'attesa e definitiva versione 3, che migliora le caratteristiche precedenti ed apporta sostanzaiali novità. Tra esse, spicca il supporto del linguaggio Javascript, una caratteristica da tempo richiesta dagli utenti e finalmente implementata.

http://v3.vapor.com

Migliorie ad AmigaOS 3.5

Sotto il nome di "Boing Bag" è stato rilasciato un primo aggiornamento, gratuito, alla nuova versione 3.5 di AmigaOS. Questo rilascio comprende la soluzione di alcuni bachi inizialmente sfuggiti ai betatester ed alcune aggiunte e migliorie ai programmi del S.O.

http://www.amiga.de/amigaos35/news-e.html

Nuova produzione di schede Phase5

Sebbene non siano stati ancora comunicati i prezzi, la società DCE ha diffuso un comunicato in base al quale si apprende che la stessa produrrà su licenza di Phase5 le schede hardware BVision, CVisionPPC e CyberStormPPC. Decisamente una notizia confortante, visto che la domanda degli utenti per tali prodotti rimane ancora alta.

http://www.dcecom.de/

Amiga Inc riprende i lavori

Amiga Inc passa di proprietà. Gateway ha infatto venduto la società, i logo e marchi, i nomi dei domini, i siti web, l'inventario dei pezzi di ricambio e le license alla società "Amino" di Bill McEwen e Fleecy Moss, due ex-dipendenti di Amiga. Amino ha subito cambiato il proprio nome in "Amiga Corporation" e i

due nuovi proprietari hanno già comunicato di aver ripreso i lavori per la produzione di un Amiga della prossima generazione. Invitiamo i lettori a leggere l'articolo dedicato a questo argomento presente su questo stesso numero di Amiga Life.
http://www.amiga.de/diary/executive-e.html

Simon II per Amiga

Epic Marketing annuncia il porting su Amiga del gioco di avventura "Simon the Sorcerer II". Il videogioco manterrà tutte le caratteristiche che possedeva nella versione per PC, i testi saranno tradotti anche in lingua italiana ed il suo rilascio è previsto per febbraio 2000. Epic Marketing consiglia gli utenti di riservare una copia del gioco, in quanto è prevista una produzione in numero limitato di copie.

http://www.epicmarketing.ltd.net/amiga/newpage/cd960.html

Ritardi per Fusion

Lo sviluppo di FusionPPC, l'emulatore Macintosh per Amiga provvisti di CPU PowerPC, subirà alcuni ritardi. I programmatori di Microcode Solutions hanno infatti diffuso un comunicato nel quale spiegano quali problemi hanno ritardato la programmazione del software.
Tra essi, c'è quello della scarsa risposta da parte dell'utenza (inizialmente circa mille persone si erano dette interessate al prodotto ma successivamente solo duecento di loro hanno ordinato il programma), che non ha consentito loro di assumere nuovo personale per velocizzare lo sviluppo.

MICROCODE SOLUTIONS

http://www.microcode-solutions.com/amiga/frame.htm

Y2K per il comando Version

Il comando Version presente in AmigaOS 3.1 o inferiore soffre di alcuni bug che producono effetti indesiderati quando viene usato su stringhe di versione contenenti un anno superiore al 1999. Per questa ragione, si consiglia di installare l'ultima versione di tale comando, disponibile sul sito di Amiga Inc nonché sul CD di questo mese.
http://www.amiga.de/diary/developers/Version_v40.3.lha

Nuova versione di Foundation

Foundation, il gioco strategico che ha riscosso un buon successo nei mesi passati viene aggiornato alla versione 1.27 dall'autore Paul Burkey. La nuova versione è pienamente compatibile con i precedenti titoli: Foundation e Foundation DC.
http://www.sneech.freeserve.co.uk/foundation.html

FOUNDATION
THE DIRECTORS CUT

Giochi da collezione

Circa duecento dei migliori videogiochi PD e shareware sono stati raccolti da Darkage Software in "Extralife CD". Ogni gioco è stato controllato perché funzionasse anche su schede grafiche ed in presenza di CPU 040/060.
http://www.idealia.net/darkage

Assemblatore PowerPC

E' uscita la versione 2.1 di Barfly, l'assemblatore per CPU Motorola 68K e PowerPC. Riguardo questi ultimi, il programma supporta i modelli PPC603/604/740/750/7400, nonché le istruzioni dell'unità Altivec.
http://www.morphos.de/files/BarflyDisk2_1.readme

Quake e QuakeWorld

In seguito al rilascio dei sorgenti di Quake (si veda anche il riquadro Amiga.free in queste pagine), diversi programmatori si sono cimentati nella loro compilazione. Il frutto di questo lavoro è stato un paio di nuove versioni di Quake, ed una di QuakeWorld, per giocare in rete.

Tali compilazioni non offrono ancora tutte le caratteristiche del gioco completo, ma sono previsti nuovi aggiornamenti durante le prossime setti-

Dal mondo dell'informatica

incredibilmente veloce, molto più di quanto possa garantire la tecnologia ISDN.

Richiede dei modem appositi ma nessuna variazione delle linee già esistenti e consente di raggiungere velocità di trasmissione che variano da 8Mbit al secondo (in ricezione) ad 1 Mbit al secondo (in trasmissione).

In aggiunta, questa tecnologia permette di utilizzare la linea telefonica contemporaneamente per accessi ad Internet e per normali collegamenti telefonici (voce o FAX).

Ci sono già nazioni, anche europee, in cui ADSL si sta diffondendo, a cominciare dai fornitori di accesso ad Internet, che possono così offrire ai proprio clienti velocità finora considerate inaccessibili o accessibili solo a prezzi estremamente alti.

Tao Group entra a far parte di HAVi

HAVi è il nome di un'organizzazione il cui scopo è quello di progettare uno standard per la connessione di "apparecchi informativi" all'interno dell'ambiente casalingo. In particolare, lo standard è stato pensato per lo scambio di informazioni tra "elettrodomestici multimediali", dedicati ad applicazioni audio e video digitali.

Entrare a far parte di HAVi vuol dire aderire a questo standard e garantirsi dunque la certezza di poter progettare prodotti pienamente compatibili con quelli di società concorrenti ma comunque facenti parte dell'organizzazione.

E' notizia del 7 gennaio che HAVi ha accolto tra i propri membri sedici nuove società, tutte interessate alla progettazione e produzione di apparecchi multimediali e dunque tutte bisognose di aderire ad uno standard comune.

Tra questi nuovi membri, spiccano nomi quali Kenwood, Pioneer, Mitsubishi, Seiko Epson, Sun Microsystems, QNX ed anche Tao Group, la società che recentemente è entrata in affari con Amiga Inc ed il cui compito sarà quello di fornire la base del futuro sistema operativo di Amiga.

L'adesione di Tao Group all'organizzazione HAVi garantisce indirettamente agli utenti dei futuri Amiga una piena compatibilità con tutti gli altri computer e apparecchi informativi che nei prossimi anni godranno di una enorme diffusione.

Amiga .free

di Gabriele Favrin

Questo nuovo spazio è dedicato ai programmi che da commerciali diventano freeware e quindi gratuiti. Si tratta di un fenomeno frequente, dovuto spesso all'abbandono del progetto da parte dell'autore o all'obsolescenza del prodotto che ne rende irrisorie le vendite. Proprio per questa ragione ID software ha rilasciato, a Natale '97, i sorgenti di Doom e dato il via a una tendenza generalizzata che in seguito ha visto la diffusione di molti altri prodotti, fra i quali il browser Netscape.

Seguendo la tradizione da essa stessa inaugurata, ID ha da poco rilasciato i sorgenti di **Quake** e **QuakeWorld**, rendendo quindi possibile la realizzazione di versioni Amiga PPC legali. Al momento in cui scriviamo sono già disponibili alcuni port sia PPC che WarpOS.

Un pò diverso è il caso di Elite, il mitico gioco di compravendita e spaziale nato agli albori dell'era informatica e convertito per quasi tutti i sistemi. Se in precedenza erano stati rilasciati gli eseguibili, ora uno degli autori ha diffuso anche i sorgenti. Per gli utenti Amiga questo evento si concretizza nella disponilità di un port di **TextElite**, la versione testuale del gioco, effettuato dal bosniaco Alen Hadzihasanovic e disponibile su http://go.to/alenppc.

Sul fronte prettamente Amiga segnaliamo il rilascio di **Blade**, un bel gioco di qualche anno fa. In questo caso la scelta dell'autore deriva da controversie economiche con il distributore del gioco. Potete scaricare la versione completa da http://www.treality.freeserve.co.uk/blade.htm.

Infine Diamond Productions, software house ormai dedicatasi allo sviluppo su Windows, ha reso disponibile sul proprio sito l'intera produzione Amiga, ovvero i giochi **Diamond Caves** 1 & 2 e **Maniac Ball**. URL: http://www.diamond-pro.com/.

Nel CD allegato alla rivista, nel cassetto "Dalla Rivista/ News", sono presenti tutti i titoli citati.

mane. Anche questi programmi sono presenti sul CD allegato a questo numero della rivista.

Un assaggio di NightLong

E' stato rilasciato un trailer del gioco NightLong, l'avventura grafica che attualmente la società ClickBOOM sta producendo. I lettori di Amiga Life potranno trovarlo sul CD allegato alla rivista.

http://www.clickboom.com

Musiche immortali

Rubern Monteiro ha realizzato un CD chiamato "Amiga Immortal" e contenente molte colonne sonore di famosi videogiochi, tutte nuove versioni basate sulle musiche originali e prodotte in uno studio di registrazione professionale.

Tra i titoli presenti: Shadow of the Beast, Superfrog, The Final Odyssey, Alien Breed, Alien Breed 3D, Project-X 99 e Turrican Immortal.

http://www.monteiro-music.com

Il miglior gioco del 1999

La rivista online AmigaFlame ha indetto un sondaggio per l'elezione del migliore videogioco del 1999.

La classifica risultante ha visto al primo posto WipeOut 2097.

http://www.amigaflame.co.uk/amitop99.htm

10 mila visitatori per Amiga Page

Amiga Page, la bella rivista on-line interamente in italiano curata da Marco Lovera, ha recentemente registrato l'accesso numero 10.000. Il sito, che contiene news e recensioni di prodotti Amiga, si fa notare per l'interessante sezione "Qui Italia", interamente dedicata al mercato Amiga italiano. Amiga Page ha da poco compiuto un anno di attività, e al suo responsabile vanno i nostri migliori auguri per il prosieguo dell'iniziativa.

http://www.obiwan.it/amiga/

Oltre ad Amiga Page, Marco Lovera si occupa anche dell'ampia sezione news del sito di Virtual Works. A tale sezione, chiamata ".info", si accede dalla pagina principale del sito del rivenditore italiano.

http://virtualworks.hypermart.net/amiga/dotinfo/index.html

Nuove versioni dei WarpDatatype

Oliver Roberts ha recentemente rilasciato nuove versioni dei suoi datatype grafici. Quello per gli standard JFIF e JPEG è ora giunto alla versione 44.5, mentre quello per il PNG alla 44.2.

Tali datatype sono dedicati alle CPU PowerPC e necessitano del kernel WarpUP. Sono disponibili come freeware a partire dalla home page dell'autore.

http://www.nanunanu.org/~oliver/

Il COSA resta ottimista

Il COSA (Campagna per l'Open Source di Amiga), di cui abbiamo parlato nello scorso numero, sembra credere ancora nella possibilità che Amiga Inc possa rilasciare AmigaOS come open source.

Il presidente, Steve Cristzman, ha recentemente divulgato una lettera aperta nella quale si appella a tutti gli amighisti affinché prendano parte all'iniziativa.

Ancora baco del millennio

Gli effetti dell'Anno 2000 sono stati, su Amiga, piuttosto limitati e circoscritti a pochi e particolari programmi.

Nelle prime settimane dell'anno, sono usciti su Aminet numerosi patch e aggiornamenti, che hanno "messo a posto" anche le applicazioni che soffrivano del bug. Tra essi segnaliamo aggiornamenti per: GMS Mailer 1.62, MailManager 1.22, LHA (versioni 1.35, 1.38, 1.38e, 1.42, 1.50, 1.50r, 1.54, 1.71, 1.94, 1.97 e 2.1) e LZX 1.21r. Di alcune versioni dei programmi citati sono addirittura disponibili più patch, di autori diversi.

Consigliamo a tutti i lettori che utilizzano i programmi citati di "disinfestarli", usando gli appositi aggiornamenti presenti nel CD allegato.

Speciale

Amiga torna agli amighisti!

Non crediamo ci sia qualcosa di giornalisticamente meno professionale di inorgoglirsi dietro un "ve lo avevamo detto". Per giunta, la notizia che Gateway avrebbe venduto Amiga Inc e che qualcuno era intenzionato ad acquistarla circolava da tempo negli ambienti degli addetti ai lavori. Ma col rischio di sentirci rispondere un corale "grazie al piffero", rimane il dato di fatto che, diamine, ve lo avevamo effettivamente detto...

di Enrico Altavilla

La vendita di Amiga Inc è stata annunciata da Gateway il 31 dicembre scorso, attraverso i canali informatici che vengono usati in occasioni simili, ovvero siti Internet dedicati alle notizie informatiche. Se agli occhi degli amighisti il passaggio di proprietà è apparso solo come l'ennesimo atto di una storia informatica travagliata, dal punto di vista degli addetti al settore ha costituito motivo di curiosità, in quanto gli acquirenti si sono rivelati essere due ex-dipendenti di Amiga Inc stessa.

Bill McEwen, il nuovo Presidente di Amiga.

Le due persone in questione sono Bill McEwen e Fleecy Moss, utenti Amiga di vecchia data nonché rappresentanti uno dei pochi punti di contatto tra Amiga e la comunità di utenti, quando la gestione Gateway non lasciava molto spazio alle opinioni della gente. Per ragioni mai divulgate, sia Moss che McEwen terminarono il loro rapporto con Amiga Inc in seguito alla decisione della società di non rinnovare il loro contratto; segno che qualcosa si era definitivamente incrinato e che i desideri informatici degli utenti Amiga poco avevano a che fare con le esigenze di mercato dettate da Gateway.

Fortunatamente per noi, lo spirito combattivo di queste persone le ha spinte a cercare il modo di far tornare Amiga in carreggiata, innanzitutto cercando qualcuno disposto a finanziare l'acquisto di Amiga Inc da Gateway e in secondo luogo sviluppando un progetto che avrebbe definitivamente donato alla comunità informatica più cocciuta e fedele che si sia mai vista una nuova e moderna piattaforma per il nuovo millennio.

La filosofia di AmigaNG

La sigla "AmigaNG" (NG sta per "Next Generation" ovvero "prossima generazione") è stata utilizzata da sempre per richiamare il concetto di un computer potente e versatile che avrebbe costituito il degno erede della famiglia di Amiga attuali, basati su CPU Mororola 68K o PowerPC. Purtroppo, questa stessa sigla racchiude in sé anche l'amaro sapore dei fallimenti di quelle persone o società che, nel corso degli anni passati, hanno inutilmente cercato di realizzare tale progetto o, peggio ancora, hanno asserito di volerlo rendere reale quando, in effetti, miravano a secondi fini.

Non sappiamo quanto ci sia di anacronistico nei desideri degli utenti Amiga, eppure ci risulta ancora difficile credere che non ci sia spazio per una piattaforma (intesa come insieme di software e hardware) che incarni la filosofia di utilizzo che Amiga ha introdotto quindici anni fa sul mercato e che ancora viene apprezzata da una considerevole fetta di utenza informatica.

Dello stesso parere devono evidentemente essere McEwen e Moss. In particolare quest'ultimo, prima di approdare ad Amiga Inc quale nuovo proprietario, aveva sviluppato un progetto nominato "KOSH", il cui obiettivo primario era quello di far sì che fosse la comunità di utenti stessa a progettare e realizzare la piattaforma desiderata. In effetti, tra gli utenti Amiga si contano diversi ed affermati ingegneri sia software che hardware e la soluzione proposta da Moss poteva, almeno sulla carta, produrre l'effetto desiderato. Purtroppo ciò non è avvenuto ma i concetti sviluppati per KOSH e la filosofia di massima collaborazione tra utenti che era insita nel progetto sono stati introdotti anche nei nuovi obiettivi di Amiga Inc.

Ci dovremo dunque aspettare una società aperta alle esigenze della comunità, innanzitutto in quanto gli stessi nuovi proprietari sono a tutti gli effetti utilizzatori Amiga e conoscono le richieste degli utenti, in secondo luogo perché a differenza dei proprietari precedenti l'obiettivo finale è realizzare qualcosa che vada bene soprattutto agli Amighisti, senza ovviamente rifiutare quelle caratteristiche che oggigiorno il mercato informatico considera indispensabili: potenza di calcolo, multimedialità, ecc.

La prima mossa della "nuova gestione" sembra proprio rispettare quei valori che per anni ci siamo portati dietro; quella filosofia che vuole le cose fatte bene, senza sciupìo di risorse e garantendo una alta maneggevolezza del sistema è stata pienamente rispettata scegliendo uno dei partner che collaborerà con Amiga Inc per la costruzione del nuovo AmigaNG: TAO Group. Forse alcuni

Le reazioni della stampa

Le agenzie di stampa di tutto il mondo hanno dato grande risalto alla notizia della vendita di Amiga da Gateway ad Amino. Il settimanale francese Décision (www.decisionmicro.com), specializzato in attualità e politica informatica, è stato tra i primi al mondo a commentarla, con queste parole: "Secondo l'agenzia Reuters, la società Amino Development ha rilevato il marchio commerciale Amiga (e i nomi di dominio associati) da Gateway per una somma che non è stata comunicata. Gateway conserverà comunque la proprietà dei brevetti inerenti l'ex-grande nome dell'informatica. Da tre anni Gateway aveva assegnato alla sua filiale Amiga due progetti: un personal computer e un terminale Internet. Gli sviluppatori si occupavano anche della versione 5 di Amiga, una nuova versione del sistema operativo. Fleccy Moss, cofondatore di Amino Development, ha dichiarato di voler assicurare la continuità dei progetti, nel rispetto della filosofia anti-Wintel della marca."

ACQUISITIONS/FUSIONS

Gateway vend Amiga

■ *Gateway, détenteur de la marque depuis 1997, l'a finalement cédée*

Selon l'agence Reuters, c'est la société Amino Development qui rachète la marque commerciale (et les noms de domaines associés) à Gateway pour un montant qui n'a pas été communiqué. Le constructeur conservera néanmoins la propriété des brevets hérités de l'ex-grand nom de l'informatique. Depuis trois ans, Gateway avait axé les développements de sa filiale Amiga autour de deux projets : un micro-ordinateur et un terminal Internet. Les équipes travaillaient également sur la version 5 d'Amiga, une nouvelle version du système d'exploitation. Fleecy Moss, cofondateur d'Amino Development, déclare vouloir assurer la continuité des développements dans le respect de la philosophie anti-Wintel de la marque.

LAURENT SOUNACK

utenti si chiederanno per quale ragione sia così necessario introdurre nel progetto nuovi alleati e perché non sarebbe possibile "compiere il miracolo" basandosi sulle

AMIGA

NEWS
Executive Update
News & Diary
Events
Usergroup News
Software News
Server History
COMMUNITY
Developers
Web Directories
Clubs and Websites
Mailboxes
Magazines
Internet Providers
PRODUCTS
Operating System
Product Range
All about the Amiga
Third Party Prod.
Oldies but Goldies
File Area
Spare Parts Sale
DEALERS
USA & Canada
Germany
Other Countries
Service Centers
Licensees
CORPORATE
Staff & Addresses

SITE MAP

powered by AMIGA

•• EXECUTIVE UPDATE

January 3, 2000

YeeHaw and welcome to the year 2000;

I want to make something very clear from the beginning we have been told, that Amiga was purchased by Gateway because of the Patents, and that there were not even aware of the Amiga installed base, or the people.

Gateway purchased Amiga because of Patents, we purchased Amiga because of the People.

Without the people standing behind, developing, creating, purchasing and continuing to believe in the Amiga there never would have been anything for Gateway to purchase. We recognize this, and it is because of you, and what you have continued to accomplish with Amiga that we have purchased the company.

I want to make sure that everyone knows and understands what this all means to you the true Amigans.

Here is what was acquired from Gateway:

1. All trademarks logo's etc.
2. All existing inventory of Amiga International
3. All existing licenses.
4. License to All Amiga patents (Gateway still owns the patents, but we are able to use them).
5. All web sites, and registered domain names.
6. The Amiga OS and all that is associated with the OS.
7. The Amiga operation as it exists today.

Specific details of the developer system, the OS partners and how one can begin developing will be released in the next couple of weeks.

We will be making an announcement on January 8th, 2000 with one of our partners at CES in Las Vegas, and more details will follow that release.

Fleecy, Myself, Petro, and the rest of the team are not going to make promises and create presentations and demos. We are going to deliver products, services, and the rest of the world will know what you have already known.

L'annuncio ufficiale della vendita di Amiga è stato dato nel sito www.amiga.com il 3 gennaio.

esclusive forze di Amiga Inc. La risposta è quasi banale: già è di per sé difficile fare miracoli, pretendere di farlo con pochi mezzi è poi pressoché impossibile.

Tale risposta dovrebbe rendere chiaro il fatto che le esigenze di un sistema operativo moderno non possono essere pienamente soddisfatte da un kernel (ovvero il "cuore" del S.O.) come quello dell'AmigaOS attuale, piccolo ed efficiente quanto si vuole ma ingegneristicamente inadatto a svolgere alcuni importanti compiti complessi. E visto che un aggiornamento dello stesso si presenterebbe carico di problemi, ne consegue che l'unica maniera per ottenere in breve tempo una base decente sulla quale fondare l'intera piattaforma non può che essere quella di rivolgersi a terzi. Terzi che, come stiamo per vedere, nel nostro caso sono estremamente vicini alla filosofia Amiga che tanto amiamo.

Il Tao Group

La collaborazione tra Amiga Inc e il Tao Group è stata annunciata il giorno 8 gennaio, con un comunicato scarno di particolari. Ogni volta che una nuova società entra in relazione con Amiga e gli amighisti, si è soliti assistere ad un comprensibile scetticismo rivolto al "nuovo entrato". Se, da una parte, tale scetticismo è da considerarsi inevitabile e finanche opportuno, dall'altra accade spesso che lo stesso freni quella curiosità che ogni buon amighista dovrebbe possedere e che, se venisse esercitata, potrebbe portare alla luce alcuni particolari che renderebbero la notizia meno "aliena".

Nel nostro caso, i laconici comunicati di collaborazione tra società non aiutano certo a dissipare quei genuini dubbi che gli utenti hanno di fronte le novità, ne consegue che tocca a noi fornire le principali informazioni in base alle quali potrete constatare quanto la scelta di collaborazione con questa società sia stata azzeccata.

Tao Group nasce dalle idee di Chris Hinsley, un ex-programmatore di videogiochi per Atari e Amiga.

Programmando principalmente in linguaggio Assembly, Hinsley sentì la necessità di astrarsi dall'hardware e cominciò a farlo costruendosi un suo sistema di macro orientate agli oggetti, che gli permise di programmare in maniera molto più modulare. Successivamente, con la medesima filosofia di astrazione dall'hardware che aveva seguito fino a quel momento, nacque l'idea di costruire un sistema operativo "realtime" in grado di poter far girare i software indipendentemente dalla CPU o dalle CPU montata/e sul computer.

Questo importante obiettivo venne

Cosa è stato acquisito da Gateway

- Il nome, i marchi e i logo;
- L'inventario esistente di Amiga International;
- Le licenze;
- Una licenza per poter liberamente usare tutti i brevetti Amiga (che restano legalmente di proprietà Gateway);
- I siti Internet e i nomi di dominio registrati;
- AmigaOS e tutto quello che è associato al sistema operativo.

ESCLUSIVO

Intervista a ... Tao Group

di Joachim Thomas e Daniele Franza

Lunedì 17 gennaio, mentre le rotative di Pluricom attendevano già pronte questo numero di Amiga Life, siamo riusciti ad ottenere, in esclusiva, una intervista telefonica con Francis Charig, Presidente di Tao Group.

Amiga Life: Qual è stato il ruolo di Tao nell'acquisizione di Amiga da parte di Amino? Come e quanto Tao ha aiutato Bill McEwen e Fleecy Moss?

Francis Charig: Noi abbiamo presentato i finanziatori a Bill e Fleecy. Li abbiamo messi in contatto con persone di nostra conoscenza che avrebbero potuto aiutarli finanziariamente, per portarli al successo.

AL: Perché lo avete fatto? Avete interpretato tutto questo come un investimento? E quali profitti pensate di ricavarne?

FC: Noi non abbiamo investito denaro, stiamo investiamo in tempo e in tecnologie. Il denaro effettivo viene da un fondo a New York. Noi abbiamo solo impostato e organizzato le cose in modo che le parti arrivassero a un accordo.

AL: Date queste premesse, il tipo di collaborazione con Amiga lascia prevedere che future decisioni verranno prese di comune accordo. Ciò è vero? Quale margine di libertà avrà Amiga Inc per prendere le sue decisioni sullo sviluppo della piattaforma?

FC: Loro possono fare ciò che desiderano... Usano la nostra tecnologia, ma sono una compagnia indipendente.

AL: Quindi non solo legati in alcun modo alle decisioni di TAO?

FC: No. Assolutamente. Loro hanno adottato la nostra tecnologia, perché credono, come molte altre ditte, che abbiamo, nel campo delle infrastrutture multimediali, attualmente, la migliore tecnologia al mondo... ma non hanno alcun obbligo nei nostri confronti. Non gli abbiamo detto: "noi vi abbiamo trovato i finanziatori, voi adesso dovete usare la nostra tecnologia"; no, non è successo questo... è stata una loro scelta: in piena libertà hanno scelto la nostra tecnologia, e noi ne siamo molto felici. Non abbiamo fatto né faremo nessuna pressione finanziaria su Amiga, nel senso più assoluto.

AL: Un chiarimento tecnico. Elate, a parte l'utilizzo nei dispositivi informatici, è in grado di operare anche come sistema operativo per comuni computer desktop?

FC: Sì, certo. Elate è il nostro "Sistema Operativo Deterministico". E' scalabile e utilizzabile ovunque, dai dispositivi di consumo di fascia bassa, come i telefonini, passando per i computer desktop, ed oltre.

Sopra Elate, comunque, abbiamo il nostro prodotto "Intent"; quest'ultimo può venire impiegato su tutte quelle piattaforme predisposte per Elate, ma può anche venire utilizzato sopra altri sistemi operativi.

AL: Cos'è esattamente Intent?

FC: Intent è il marchio per tutti i tool e i motori di cui la gente avrà bisogno per lo sviluppo e l'esecuzione di contenuti informatici. Incorpora un toolkit grafico e audio, e anche la nostra implementazione JAVA.

AL: Quindi Intent "sta sopra" Elate?

FC: Sì, sta sopra Elate come su altri sistemi operativi.

AL: Quindi non ha bisogno di Elate per funzionare?

FC: No: Intent gira su Linux, Windows, NT, 98, 2000, CE, QNX, Epoc ed altri ancora.

AL: Molti Amighisti sono ansiosi di poter iniziare a sviluppare su questo sistema. Quali saranno i tool disponibili? C'è speranza di avere un sistema funzionante su AmigaPPC?

FC: [Nota: Charig in questo punto sembra esitare, quasi balbettando, come se la domanda lo avesse "innervosito" o non sapesse bene cosa rispondere] La nostra tecnologia gira già sul PowerPC, come su Intel x86... Più avanti dovremo parlare con Fleecy e Bill per studiare un sistema affinché sia possibile sviluppare anche su macchine AmigaPPC.

AL: Attualmente esiste un'implementazione PPC, su altre piattaforme?

FC: Su altre piattaforme... sì.

AL: Come ad esempio LinuxPPC?

FC: Sì.

AL: Amiga beneficerà della vostra tecnologia Virtual Processor 2? Qual è la differenza dalla precedente versione 1?

FC: Virtual Processor è la nostra implementazione del sistema operativo che molti hanno chiamato "TAOS". TAOS è il sistema sviluppato da Chris Gent [l'ex amighista programmatore di videogiochi, ndr], nella sua camera da letto, nel 1989. La società è stata fondata nel 1992 e abbiamo continuato lo sviluppo del sistema operativo TAOS, ma, mentre continuavamo lo sviluppo, dal 1992 abbiamo iniziato la progettazione del sistema operativo Elate, con la soluzione Virtual Processor 2. La versione 1 era il primo prototipo, e non è più disponibile. Esso aveva parecchi limiti, ad esempio aveva un numero finito di registri (16). Amiga userà direttamente la versione 2, che non ha tutti questi limiti: gli Amighisti vorranno certamente avere un numero illimitato di registri, il che significa che potranno compilare in un modo molto più efficiente con il nuovo modello.

AL: L'accordo raggiunto con Amiga è stato suggerito da qualcuno dei vostri attuali investitori, come ad esempio Sony o Motorola? O è frutto solo del contatto diretto con Fleecy e Bill?

FC: [Di nuovo l'esitazione e poi il balbettio di prima, ndr] No... l'accordo non ci è stato suggerito da nessuno... siamo una società indipendente.

AL: Quindi nessun commento o suggerimento da terze parti?

FC: Non posso dire di più in proposito. Sono notizie confidenziali.

raggiunto sviluppando un linguaggio macchina dedicato ad un processore "virtuale", ovvero fisicamente inesistente ma simulato via software. Ogni programma che gira sul S.O. sviluppato da Hinsley è dunque codificato in istruzioni per questo processore, che infine il sistema operativo traduce in istruzioni della CPU fisicamente installata sulla macchina.

Tale metodo permette ad un singolo programma di poter girare su più computer/CPU contemporaneamente, con il kernel che si occupa della traduzione delle istruzioni virtuali per ognuna delle CPU "fisiche" esistenti sul sistema e dividendo la quantità di calcoli richiesta tra tutti i processori disponibili.

La pagina principale del sito web di TAO Group.

Non ci addentreremo in altri particolari tecnici, visto che questa non è la sede adatta, ma dando una veloce occhiata al S.O. del Tao Group, il cui nome è "Elate", si intravedono alcuni particolari implementativi che ricordano AmigaOS, così come in più di un punto si nota come il processore virtuale sia stato progettato ispirandosi ad alcune caratteristiche dei Motorola 68K. Ci sono un paio di particolarità di Elate che comunque è necessario prendere in considerazione, perché costituiscono probabilmente alcune delle principali ragioni per le quali tale tecnologia è stata scelta da Amiga Inc come quella di riferimento per la nuova piattaforma: la sua estrema modularità/configurabilità e la possibilità di funzionare in maniera "pervasiva" all'interno di una rete. Basato su un'architettura interamente ad oggetti, Elate permette infatti di essere "scalabile", sia come kernel che come S.O., secondo le esigenze della piattaforma su cui deve girare. Non è un caso che finora tale S.O. sia stato utilizzato soprattutto non sui computer ma su dispositivi elettronici di vario genere, a dimostrazione della sua capacità di potersi adattare efficacemente alle diverse necessità che ogni dispositivo hardware presenta.

Il secondo aspetto, direttamente conseguente al supporto del multiprocessing, è ciò che consente a questo S.O. di ricevere il codice da far girare da uno qualunque dei "nodi" che compongono una rete, intesa sia come rete locale sia come Internet. Gli scenari che tale potenzialità apre sono praticamente illimitati: non sarà più necessario possedere il codice di un programma necessariamente sul computer su cui si intende farlo girare, così come sarà possibile eseguire la medesima applicazione su più macchine contemporaneamente, a seconda che esistano o meno esigenze di multiutenza.

Ci si potrebbe chiedere come mai Tao Group sia stato preferito ad altre società; del resto il numero di aziende che hanno nel carniere buoni S.O. da offrire non è esiguo e una di esse, QNX, era stata anche indicata come quella preferibile da Amiga Inc, durante la presidenza di Jeff Schindler. Ebbene, da un'intervista a Fleecy Moss dello scorso novembre appare chiaro che la filosofia commerciale di QNX poco si adattasse alle richieste scaturite dalla nuova direzione data ad Amiga Inc dai suoi due ex-dipendenti. Evidentemente di Tao Group è stato preferito, oltre che la sua tecnologia all'avanguardia, anche la politica di mercato e non è escluso che nel processo decisionale abbiano influito anche i trascorsi amighisti dei suoi dirigenti e dipendenti.

Fleecy Moss ha detto

Amiga si concentrerà su due mercati. Il primo è il "mercato trovasentieri" (Pathfinder Market), per gli avventurosi digitali, gli utenti che necessitano potenza, giocatori, creatori di contenuto, desktop publisher, artisti, persone che si occupano di video e tutti quelli che si rifiutano di definire il computer come un elettrodomestico digitale. Il secondo mercato si concentrerà sull'Habitat Digitale Domestico (DDH). Questi due mercati saranno mantenuti separati, ma i prodotti potranno funzionare insieme se l'installatore lo desidera.

Nel primo mercato ci sarà un personal computer Amiga di nuova generazione. Tale computer monterà processori x86 e PPC.

Supporteremo lo sviluppo del sistema classico, dato che vogliamo aiutare la transizione di utenti e sviluppatori verso la nuova macchina.

Faremo tutto ciò che è in nostro potere per assicurare che il software classico giri sulle nuove macchine in un modo o nell'altro.

Amiga non darà date finché non ci sarà un prodotto disponibile. Divideremo i nostri obiettivi cronologici con voi, ma non ci attaccheremo a nessuna data precisa. Sono già stati fatti abbastanza danni in passato.

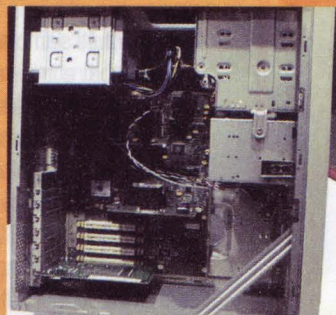
Cosa ci aspetta

Amiga Inc non vuole al momento creare grandi aspettative sul futuro, non perché non ve ne siano, bensì perché desidera mantenere una politica differente rispetto a quella tenuta dalla precedente gestione Gateway. In particolare, McEwen e Moss non desiderano commettere l'errore di prodursi in sensazionalistici annunci, per il timore che tale comportamento possa essere accomunato dagli utenti a quello tenuto precedentemente da Jim Collas, con i risultati negativi che però tutti abbiamo conosciuto. Al contrario, la nuova politica prevede di investire la mag-

Colonia 99

La fiera di Colonia, quest'anno denominata "Home Electronic World", è da tempo il più importante appuntamento Amiga: vi si riuniscono le più importanti società che operano a livello mondiale.
Nell'ampio spazio espositivo erano comodamente sistemati circa cinquanta stand, una quindicina dei quali dedicati alla piattaforma Amiga (da un paio di anni a questa parte, infatti, la fiera ha aperto le porte anche al mondo PC e Macintosh).
Amiga International, come sempre, si è fatta notare per lo stand più ampio della fiera, situato al centro del padiglione. Al suo interno ampio spazio alla vendita del nuovo sistema AmigaOS 3.5, alla ormai tradizionale vendita di gadget Amiga (Ami-cola, accendini, penne, spille, biancheria...) e a una galleria storica di computer che hanno fatto la storia di Amiga. Un intero lato dello stand è stato dedicato agli Internet Point, una serie di 1200 connessi in rete e liberamente utilizzabili dai visitatori. Con un pizzico di nostalgia abbiamo osservato, esposti in bella vista, i prestigiosi trofei vinti da Amiga come "computer dell'anno". Amiga ne vinse ben 4: nel 1986 (Amiga 1000), nel 1987 (Amiga 2000), nel 1989 (Amiga 500) e nel 1992 (Amiga 3000).
A concludere la già citata galleria storica dei vari modelli di Amiga figurava un prototipo di un sistema IBM Power PC con case ATX, scheda madre con 4 slot PCI, 1 slot CPU, 1 slot DIMM, e porta mouse PS/2. Su questo sistema, che potete vedere in foto, Haage & Partner sta facendo il porting di AmigaOS su PowerPC. Haage & Partner ha presentato il nuovo Amiga Developer CD 2.1 (recensito in questo numero di Amiga Life); nel ricco stand si potevano provare (e acquistare) tutti i programmi del ricco catalogo della ditta tedesca: Tornado 3D, PageStream, ImageFX, StormDSK, Amiga Writer, NetConnect, STFax, Art Effect, Fusion, oltre a tutti i titoli della italiana ClassX (X-DVE, Font Machine e VideoFX). In un angolo dello stand era poi possibile provare, su un PC Windows, MoreFX, il nuovo programma ClassX programmato in Java, che ha stupito per la sua qualità e potenza ma anche – ahinoi – per la sua velocità non da primato.

Molto ricco anche lo stand RBM, all'interno del quale venivano effettuate dimostrazioni dei nuovi programmi Innovative (FxPaint e FxScan) direttamente dall'autore degli stessi, Felix Schwartz.
In fiera sono state mostrati al pubblico, per la prima volta, i prototipi delle schede MetaBox per 1200. Si tratta di schede "solo PPC", cioè nelle quali non compare alcun processore della famiglia 68k. Il funzionamento di AmigaOS e degli applicativi esistenti è garantito da un emulatore software, presente su una flash ROM direttamente nella scheda, che emula il 68k e consente così una piena compatibilità con tutto il software Amiga. Le schede sono attualmente in avanzata fase di sviluppo, e dovrebbero presto uscire sul mercato.
A completare il giro degli stand presenti in fiera citiamo Schatztruhe, con il solito, ricchissimo catalogo di CD-ROM di tutti i tipi, Epic Marketing e Titan, con una grande quantità di giochi da provare e acquistare, e un buon numero di rivenditori locali, che proponevano schede e schedine di tutti i tipi per tutti i modelli di Amiga.

di Daniele Franza

gior parte del tempo (e del denaro) nella progettazione e costruzione delle nuove macchine, presentando agli utenti i risultati conseguiti via via che gli stessi potranno essere resi disponibili al pubblico. Di certo, è questo un atteggiamento che premia la vera produzione dei nuovi Amiga, a discapito forse di quella mole di informazioni a cui Collas aveva in passato abituato la comunità e di cui gli utenti sentiranno, forse, la mancanza. Ma volendo fare un bilancio di quanto appena accaduto non si può che vedere bene questa nuova acquisizione di Amiga, in primo luogo perché dopo molti anni torna alla guida della società finalmente qualcuno che esprime i medesimi desideri di qualunque altro utilizzatore Amiga, in secondo luogo perché i nuovi proprietari sono stati finora conosciuti all'interno della comunità come due tra i più attivi e competenti amighisti che abbiano mai lavorato per Amiga Inc, godendo di una grande fiducia. Infine, e non ci sembra un particolare di poco conto, l'intento dichiarato di voler portare Amiga ai fasti di un tempo o, per dirla con parole di McEwen, per "terminare quello che è iniziato quindici anni fa", non può che costituire una esplicita promessa alla comunità. Sembra proprio che questa volta non esistano fini reconditi, giusto la volontà di realizzare quello che gli amighisti sognano da tempo immemore: far comprendere al mondo dei computer come una filosofia informatica di molti anni fa ma sempre valida può efficacemente essere applicata anche alle esigenze del moderno mercato.

Dossier

Masterizzare su Amiga

Il masterizzatore è ormai divenuto una delle periferiche più diffuse tra i "power user", gli utenti smanettoni dei computer. Questo perché tale hardware ha raggiunto un prezzo abbordabile e delle caratteristiche pressoché standard che lo rendono in grado di interagire con qualsiasi piattaforma: questo dossier si propone quindi di analizzare velocemente il software disponibile su Amiga, accanto ad una introduzione al funzionamento della masterizzazione e ad alcuni consigli per migliorare le vostre opere.

di Luca Danelon

CD, CD-ROM, CD-R e CD-RW

Ormai tutti siamo abituati ad utilizzare questi termini, che indicano supporti entrati nella vita comune di ognuno di noi: chi non ha mai ascoltato o semplicemente visto un CD audio? Dalla notevole diffusione di questo supporto ottico dipende infatti anche il successo dell'equivalente supporto per computer, definito CD-ROM (Read Only Memory). Il fulcro del CD è il sottilissimo strato di alluminio contenuto all'interno del "guscio" di plastica trasparente, che contiene i microsolchi poi "interpretati" dalla lente ottica dei lettori di tali supporti. Il concetto di "solchi" è simile a quello utilizzato per produrre i vecchi LP in vinile; continuando questo paragone, la lente ottica può essere assimilata alla puntina del giradischi, che rileva le differenze di altezza della superficie del disco e quindi comunica un dato differente ad ogni variazione. Al contrario però del disco in vinile, che basa la creazione del suono su differenti altezze presenti nei solchi, il CD si basa su tecnologia digitale, ove il minimo costituente è il bit, cioè l'indicazione di stato in base binaria: l'ottica del CD non rileva quindi differenti altezze nei microsolchi, ma si limita a comunicare all'elettronica di controllo solamente una variazione, e quindi un cambiamento binario (0 o 1).

Da questa breve definizione, si nota come il CD sia nato inizialmente come supporto di sola lettura, vista la sua struttura fisica non legata ad un funzionamento magnetico (come quello dei normali dischetti per computer), facilmente modificabile, ma ottico. A queste caratteristiche di robustezza del supporto (il laser non "rovina" la superficie come la testina magnetica può fare con i normali nastri) e di alta qualità dello stesso (grazie alla possibilità di registrare una notevole mole di dati in formato digitale), si aggiunge un altro indubbio vantaggio del CD: la struttura della registrazione per "tracce". Questo significa che ogni CD è dotato di un "indice" delle tracce presenti e di "delimitatori" di tracce (ovviamente interpretabili dai comuni lettori di CD ma invisibili all'ascolto), che ne marcano l'inizio. In questo modo, è possibile passare ad esempio da un brano all'altro di un CD audio senza la necessità di ascoltarsi i brani intermedi o di compiere una ricerca "manuale" del brano voluto (come accadeva con le vecchie audiocassette).

I primi sforzi per portare questa tecnologia ai computer sono stati legati alla creazione di standard per le interfacce (SCSI o IDE) e al miglioramento dell'elettronica di controllo, con l'aggiunta di correzione d'errore nella lettura dei dati o il vertiginoso aumento di velocità. Proprio quest'ultimo è un fattore ancora importante quando si parla di lettori/masterizzatori di CD-ROM: i primi lettori (così come i normali CD player) permettevano di leggere i dati ad una velocità di soli 150 kb/s. Ovviamente tale velocità, benché di molto superiore a quella di un comune floppy disk, ad esempio, non è in grado di rivaleggiare con gli hard disk, che offrono velocità dell'ordine di diverse decine di Mb; per questo i lettori per computer hanno visto una rapida evoluzione nel campo della velocità di lettura, passando dalla velocità "base" a multipli della stessa (da qui l'indicazione della velocità di lettura come "multiplo", per esempio 20x, della velocità base), ottenuti aumentando la velocità di rotazione del supporto e migliorando l'elettronica di controllo, in grado di controllare un flusso sempre maggiore di dati in ingresso.

Vista la larga diffusione dei supporti CD non solo in campo musicale, ma anche nell'informatica, ben presto molti produttori si sono adoperati per rendere disponibile al pubblico uno strumento per potersi incidere da soli ("masterizzare") i propri CD. Da qui la creazione dei CD-R (Compact Disc Readable), cioè dischi in tutto simili quanto a forma e struttura ai normali CD, ma caratterizzati da una particolare làmina interna ai due gusci di plastica, costituita da un materiale modificabile da un raggio laser a determinate frequenze e lunghezze d'onda; compito del masterizzatore, riversare i dati ricevuti dal computer sul supporto, incidendo quindi sulla sua particolare superficie le sequenze di bit che costituiscono i dati stessi. Dai primi, costosissimi masterizzatori (solitamente con

comandi proprietari, con interfaccia SCSI e con pochissima memoria interna) si è passati ad una larga diffusione di questo hardware, con modelli differenti per interfaccia (oltre a SCSI, anche IDE), capacità di memoria (il masterizzatore possiede infatti al suo interno un banco di memoria dove ospita il "buffer" che contiene temporaneamente i dati in arrivo dal computer), velocità, affidabilità e costo. Anche CD-R subiscono una notevole riduzione di prezzo, oltre ad un continuo sviluppo per permettere una totale compatibilità del disco con i più disparati lettori e una buona affidabilità dei dati in esso riversati. I CD-R mantengono comunque un limite comune ai normali CD: una volta incisi, la loro struttura interna è modificata in modo permanente e non è quindi possibile provvedere ad una nuova incisione (con la conseguenza che, nel caso di errori di masterizzazione, il supporto risulta inutilizzabile).

Ecco quindi il passo successivo, cioè la creazione di supporti e hardware CD-RW (Compact Disc Readable/Writable), che grazie alla particolare struttura fisica della làmina interna al CD, permettono un numero di riscritture pressoché illimitato: il vantaggio è quello di poter riutilizzare quindi lo stesso supporto più e più volte (si pensi ad esempio al backup dei propri dati, senza la necessità di dover utilizzare un supporto ogni settimana), mentre lo svantaggio è per ora legato alla relativa "novità" del supporto, che limita le velocità di riscrittura e mantiene alto il costo dei supporti.

A quanto siamo arrivati?

Abbandonando ora il lato solamente teorico, ricordiamo che i lettori di CD-ROM sono giunti a velocità di 50x (50 volte la velocità di 150 kb, cioè circa 7,5 Mb/s !), i masterizzatori a 8x (1,2 Mb/s la velocità di scrittura: un CD-ROM di 650 Mb viene scritto in circa 9 minuti) mentre i riscrivibili stanno affrontando il passaggio da 4x (600 kb/s) a velocità superiori. Va ricordato però brevemente che la velocità, soprattutto nel caso dei lettori, è puramente teorica e quindi il valore indicato dagli ultimissimi lettori viene raggiunto solo in particolari condizioni e momenti della lettura: questo perché una reale velocità di lettura pari a diversi Mb al secondo comporterebbe una velocità di rotazione troppo elevata ed un'ottica di alta precisione. Quindi, il valore di velocità ormai indicato dagli ultimi modelli di lettori CD-ROM è da considerarsi puramente teorico e comunque come "limite superiore" di prestazioni.

Gli standard

Parlando ora di masterizzazione legata alla nostra piattaforma, vedremo quali sono i requisiti hardware e i software per crearci le copie di backup su CD-ROM, o masterizzare le nostre collezioni di musica. Prima però di avventurarci nell'acquisto e nell'utilizzo del nostro masterizzatore, è utile soffermarci sugli standard che regolano la creazione di CD.

Ad una prima analisi riguardante il processo fisico di scrittura del CD, vi sono due "metodi" di masterizzazione, che verranno spesso citati nelle successive recensioni del software: Track At Once (TAO) e Disc At Once (DAO). La prima procedura ("Una traccia per volta", volendo tradurre forzatamente in italiano) rappresenta il comune metodo di masterizzazione, quello più diffuso e normalmente più utilizzato: il software invia al masterizzatore una traccia per volta, lasciando che sia l'hardware a gestire il processo di scrittura e la creazione (o aggiornamento) degli indici delle tracce. Lo svantaggio più evidente di questo processo è che molti masterizzatori inseriscono una pausa (di circa 2 secondi) dopo ogni traccia; se tale svantaggio non è evidente quando si creano CD-ROM, lo diventa quando si vuole concatenare più tracce audio, per esempio per il CD audio di un concerto. Tale "difetto" è stato superato direttamente da alcuni masterizzatori prima, che permettono di variare la durata di questo "stacco" tra una traccia e l'altra, e dall'introduzione del DAO poi. Con il DAO ("Tutto il disco in una volta") è il software a prendersi cura della gestione delle tracce e quindi degli indici delle stesse, inviando al masterizzatore i dati per incidere su CD tali indici, potendo quindi modificarne durata e posizione. Il sistema DAO è sicuramente il più menzionato quando si parla di copie di CD (ad esempio di CD-ROM per PlayStation), in quanto con tale sistema è veramente possibile copiare in modo completo il CD sorgente, "imitando" ogni singola traccia o pausa tra di esse.

Accanto ai metodi di scrittura, va citato anche il concetto di "sessione", con il quale si indica la possibilità di scrivere in più battute il supporto CD, senza per questo comprometterne i contenuti: questo rappresenta probabilmente l'unico dato negativo del DAO, in quanto con tale metodo di scrittura il CD viene scritto interamente dal primo indice all'indicazione di "fix" (chiusura) del CD, mentre con il TAO è possibile evitare di compiere il "fix" del CD e quindi aggiungere a posteriori ulteriori tracce. Il modo multisessione permette quindi di scrivere gradualmente CD audio (aggiungendo ad esempio in tempi diversi una traccia dopo l'incisione delle precedenti, sempre che il CD sia stato masterizzato senza "chiuderlo") o di aggiungere dati ad una traccia per computer, potendo

Pirateria

Parlando di masterizzazione, la maggioranza degli articoli tralascia l'aspetto legato alla pirateria, cioè alla copia illegale del lavoro altrui. La pirateria in questo caso non è solo informatica, ma anche musicale: chi non ha mai duplicato un CD ad un amico? Questo piccolo box non vuole offrire facili disquisizioni sulla copia di software e CD audio commerciali, né tantomeno giudizi o condanne: la sola riflessione possibile è quella di valutare il lavoro impiegato dagli sviluppatori, dall'artista, dalla casa produttrice e chiedersi se tale lavoro non vale – per noi – veramente nulla. Se apprezziamo il CD di un cantante, o ancora ci piace utilizzare un determinato software, consideriamo il lavoro svolto per crearlo e chiediamoci se non vale forse la pena di acquistare onestamente detto lavoro, così come ad esempio noi consideriamo giusta una retribuzione per il nostro lavoro, qualunque esso sia. Moralismi a parte.

addirittura integrare il contenuto di directory già scritte o sostituire file con nuove versioni, questo in quanto la tabella dei contenuti viene letta dal CD-ROM e riscritta con l'aggiunta dei nuovi dati. Il modo multisessione non sempre viene gestito correttamente da tutti i lettori di CD-ROM (soprattutto da quelli più vecchi, che non identificano le nuove sessioni ma si fermano alla prima), ed anche nel software vi sono differenti sistemi di gestione. Per una disquisizione più completa su tale sistema e sui concetti ad esso legati, rimandiamo alla notevole guida del pacchetto MakeCD (disponibile pubblicamente), che offre una sezione che esula dal programma e spiega i concetti qui solo velocemente citati.

Guardando invece ai contenuti di un CD, è noto che i Compact Disc possono contenere semplicemente audio (e quindi essere "interpretati" dai normali lettori audio) o dati per computer, o anche una combinazione dei due: il processo di masterizzazione è però sempre uguale, in quanto cambia solamente il tipo di dato inciso ma non la sua "forma" (si tratta sempre di una sequenza binaria).

A basso livello, esistono principalmente due tipi di codifica, chiamati "XA Mode 1" e "XA Mode 2": la differenza principale risiede nella vera e propria codifica dei dati, e quindi nella struttura e nella disposizione dei byte e dei settori. Il Mode 2 ha minori correzioni d'errore, e quindi lascia più spazio ai dati, permettendo di superare i 650 Mb, anche se non è ben tollerato da tutti i lettori CD-ROM (soprattutto quelli più vecchi); normalmente quindi si utilizza il "Mode 1".

Tralasciando la gestione a basso livello, ci occuperemo ora solo dei formati "visibili" dall'utente finale, quelli normalmente citati dai software di masterizzazione; partendo dalle tracce audio, troviamo il formato CDDA (Compact Disc Digital Audio) che, come vedremo nelle successive recensioni, tutti i software su Amiga sono in grado di scrivere partendo anche da file audio in differenti codifiche (AIFF, WAV).

I CD-ROM contengono invece dati, che possono essere "preparati" secondo diversi standard ed estensioni: alla base della masterizzazione di dati per computer vi è l'ISO 9660, il file system standard riconosciuto per la trascrizione di dati su supporti ottici. Tale standard ha subìto nel corso degli anni notevoli evoluzioni, che l'hanno portato prima a suddividersi su più "livelli" (questo per la differente concezione dei file system nei sistemi operativi, ad esempio tra Macintosh e MS-DOS, che offrono una struttura e una gestione differente dei nomi dei file) e poi ad ampliarsi tramite "estensioni" (la più conosciuta è quella denominata "RockRidge" e sviluppata sotto Unix). Infine, non poteva mancare l'imposizione di una "estensione" da parte dell'onnipresente MS, che ha sfornato Joliet, per superare in modo proprietario le limitazioni sulla lunghezza dei nomi dei file. Le differenze tra i file system sono presentate sommariamente nella tabella in questa pagina, e mostrano come lo standard consigliato per masterizzare CD-ROM per Amiga sia il RockRidge, che permette di mantenere le caratteristiche proprie dei file per Amiga ed offre una compatibilità pressoché totale con tutte le altre piattaforme.

Hardware

I masterizzatori oggi in commercio sono presenti sia con interfaccia IDE (gli Amiga 1200 e 4000 ne sono dotati di base) che SCSI (presente nell'Amiga 3000 e nella maggior parte delle schede acceleratrici); il prezzo è leggermente più elevato per questi ultimi, che offrono solitamente una maggiore affidabilità dovuta alla migliore concezione dell'interfaccia stessa. Il fattore di scelta non deve però essere solamente economico: molte sono le domande a cui dobbiamo rispondere per ponderare la nostra scelta. Quanti CD masterizzeremo? Ci serve realmente la possibilità di utilizzare supporti CD-RW? Che tipo di interfaccia abbiamo nel nostro computer, e quante periferiche abbiamo collegato ad ognuna di esse?

File System

	ISO 9660			RockRidge	Joliet
	Livello 1	*Livello 2*	*Amiga*		
Nomi dei file (caratteri):	8 + 3 *	31	31 **	251	64***
Nomi delle directory:	8	31	31	251	64
Struttura:	8 directory	8 directory	-	-	120 caratteri ***
Bit di protezione:	No	No	No	Sì	No
Commenti dei file:	No	No	No	Sì	No
Compatibilità con					
Amiga:	Sì	Sì	Sì	Sì	Dipendente dal f.s.
Windows:	Sì	Sì	Non assicurata	Non assicurata	Sì
Linux:	Sì	Sì	Non assicurata	Sì	No
Macintosh:	Sì	Sì	Non assicurata	Sì	No

* I limiti imposti dall'ISO 9660 riguardano anche i caratteri utilizzabili nei nomi: solo caratteri maiuscoli, e solo negli intervalli A-Z e 0-9, con l'eventuale utilizzo dell'underscore (_). I nomi possono essere lunghi solo 8 caratteri più 3 di estensione, suddivisi da un punto (es. nomefile.txt).

** L'ISO 9660 Amiga è supportato da tutti i file system presenti su Amiga, ma potrebbe creare qualche problema di compatibilità su altre piattaforme: in tale livello, vengono superati tutti i limiti dei precedenti livelli, e quindi i nomi possono anche essere minuscoli e contenere altri caratteri, e la struttura di directory può avere più di 8 ramificazioni.

*** L'estensione Joliet limita la lunghezza dei nomi dei file a 64 caratteri, e ad un limite di 120 caratteri contando il percorso completo del file. 120 caratteri rappresentano anche il limite di ramificazioni di una directory (il nome completo di un file ramificato non può cioè superare i 120 caratteri).

Tutte queste domande sono utili per verificare se veramente ci serve un velocissimo masterizzatore CD-RW 8x (lo stato dell'arte, alla stesura dell'articolo) o possiamo ripiegare su un più economico masterizzatore CD-R 4x: dobbiamo incidere il CD audio della nostra band a ritmi di 10 copie al giorno, oppure ci limiteremo alle copie di backup mensili del nostro sistema e a pochi altri CD? La scelta dell'interfaccia, a parte il costo, va valutata sulla base del nostro attuale sistema: se disponiamo già dell'interfaccia SCSI (se abbiamo una scheda acceleratrice, quasi sicuramente c'è anche tale interfaccia), il consiglio è di sfruttarla proprio anche per il masterizzatore. Se invece non ne disponiamo, valutiamo quante periferiche abbiamo sulla catena IDE: quasi sicuramente sarà già presente HD e CD-ROM, e quindi risulta impossibile aggiungere una terza periferica se non sfruttando particolari "duplicatori" per la porta IDE.

In quest'ultimo caso, il bus IDE risulterebbe piuttosto "ingombro" e potrebbe obbligare a compiere le masterizzazioni come unica attività temporanea, non sfruttando il multitasking Amiga per non sovraccaricare il processore e il bus IDE.

Non vi sono requisiti specifici per quel che riguarda il processore, anche se ovviamente più potente è il processore, più operazioni possiamo compiere durante la masterizzazione, senza il rischio di bloccare il programma e quindi interrompere il flusso di dati al masterizzatore: è invece importante avere molta memoria (16 Mb o più), da poter dedicare al software per creare un buffer temporaneo dove accogliere e preparare i dati da incidere. Si deve infatti ricordare che ogni traccia del CD (sia esso audio o CD-ROM) deve essere incisa con un'unica sessione di lavoro, dove cioè il laser non interrompe mai il suo flusso: per fare questo è necessario quindi che il software sia in grado di fornire con continuità i dati al masterizzatore e che il bus che ospita il "transito" di dati sia sufficientemente capiente per contenerne il flusso.

In definitiva, i requisiti per collegare un masterizzatore sono un buon processore (almeno 68030) e almeno 16 Mb di memoria, magari affiancati da un'interfaccia SCSI.

I requisiti invece non investono particolarmente hard disk e lettori di CD-ROM, in quanto tali periferiche hanno ormai raggiunto prestazioni di tutto rispetto, tali da non impensierire l'utente che si appresta a masterizzare CD con il proprio computer: se si dispone di periferiche datate, è bene assicurarsi che il proprio lettore di CD-ROM possa assicurare una velocità almeno doppia a quella di scrittura del masterizzatore (per esempio, con un "vecchio" lettore 16x non incontreremo sicuramente problemi nella duplicazione di CD-ROM anche con masterizzatori 8x), e che il vecchio HD non sia soggetto a troppe "pause" dovute magari alla ricalibratura delle testine o a troppi errori presenti sulla superficie dei suoi dischi interni.

Software

Nelle prossime pagine saranno velocemente analizzati i tre software di masterizzazione disponibili su Amiga: MasterISO 2.5, BurnIT e MakeCD 3.2c. I primi due sono prodotti commerciali, mentre MakeCD è un prodotto shareware, quindi acquistabile in una versione completamente funzionante direttamente dagli autori. Nelle recensioni saranno date per scontate le nozioni esposte più sopra, e verranno puntualizzati i punti di forza del software in esame rispetto ai suoi concorrenti.

Consigli utili

- Attenzione alla preparazione di CD-ROM zeppi di materiale: poiché i file system per CD-ROM utilizzano blocchi di 2 Kb (invece di 512 byte propri delle partizioni Amiga), i file piccoli (come i file .info) avranno una maggiore occupazione di spazio fisico (ad esempio, un file di soli 400 byte occuperà comunque, su CD, 2048 byte) e quindi i dati tenderanno a "gonfiarsi" ed occupare anche qualche Mb in più di quanto non facciano nella partizione su disco rigido.

- La memoria è una delle risorse più apprezzate dai programmi di masterizzazione: essa viene utilizzata non solo per creare i buffer temporanei in cui preparare il materiale da riversare a getto continuo all'hardware, ma anche per ospitare la lista dei contenuti del CD-ROM ("TOC", Table Of Contents), che può arrivare a qualche decina di Mb per dischi molto ricchi di software. L'utilizzo di estensioni abbinate al semplice ISO 9660 aumenta ulteriormente la dimensione di queste liste, che vedono la presenza di diversi nomi per uno stesso file.

- Prima di acquistare il masterizzatore, scegliete il programma che utilizzerete per creare i vostri CD: in questo modo, potrete analizzare la lista dell'hardware supportato e potrete acquistare con sicurezza. Consultate eventualmente anche il sito web del produttore o dei programmatori, per verificare gli ultimi modelli supportati (magari non presenti nella documentazione della versione demo rilasciata al pubblico).

- Prima di eliminare il materiale masterizzato dal vostro disco rigido, soprattutto se si tratta di dati importanti, eseguite qualche forma di controllo al CD-ROM: potete utilizzare l'utility "DirDiff", di Cloanto (si trova liberamente su Aminet o sui CD Cloanto) per praticare un controllo byte per byte tra il materiale su disco rigido e il corrispondente su CD, oppure utilizzare il software "brik", certamente più elaborato e difficile da usare, che crea una lista del software ed un checksum (codice di controllo) generato algoritmicamente per ogni file.

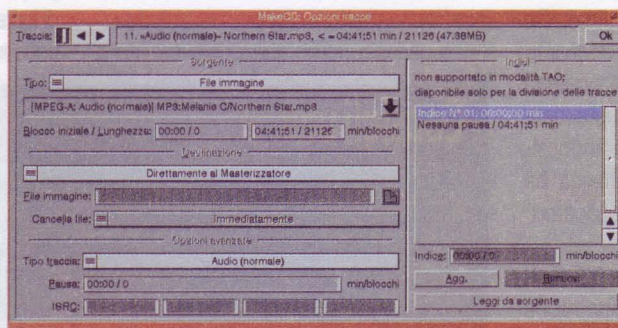
- Volete personalizzare l'icona che apparirà sul Workbench all'inserimento del CD-ROM? Tale icona non è altro che il file "disk.info", presente nella root del disco. Tale file non contiene solo i dati dell'icona grafica, ma anche la sua eventuale posizione (se l'icona è stata fissata sul Workbench con il comando "Fissa" dal menu "Icone") e la dimensione della finestra che andrà ad aprire. Se volete che l'icona appaia sotto ai vostri normali volumi e non occupi una posizione definita, ricordatevi di applicare un "Annulla fissaggio" (sempre dal menu "Icone") prima di masterizzare.

- Per i backup del disco rigido, utilizzate sempre l'estensione RockRidge: in questo modo verranno conservati sia i bit di protezione (ad esempio per gli script o i file "pure") che i commenti!

MakeCD

di Federico Pomi

MakeCD è un programma nato nel 1996, e sviluppato da una team di programmatori tedeschi che sono stati in grado di dare un'ottima struttura al programma; qualità che gli ha permesso di evolversi ed espandersi con una facilità ed una velocità sorprendente, stando al passo con tutte le novità hardware di masterizzatori di CDR e di CDRW, e di soddisfare pressoché immediatamente la maggior parte delle richieste degli utenti. La mailing list del programma è frequentata da moltissimi utenti e gli sviluppatori hanno spesso reso partecipi i lettori delle decisioni, ascoltando attentamente le idee che erano proposte. Questo ha reso possibile una veloce crescita del programma, che è ora un prodotto maturo, con tutte le funzioni ed opzioni che ci si aspetta da un serio programma di masterizzazione e con molte inusuali ed interessanti caratteristiche che lo hanno reso uno dei programmi shareware più venduti nell'ormai ristretto mercato Amiga.

La finestra principale del programma, col progetto di un CD audio creato usando file mp3.

Finestra opzioni delle singole tracce.

Interfaccia ed uso

L'interfaccia del programma (basata sulle poco usate classi Triton) non è subito intuitiva, ma dopo pochi minuti, capita l'organizzazione generale, si è in grado di avere sotto controllo tutti i parametri con velocità, ed inoltre vi sono delle scorciatoie da menù per gli strumenti più usati (come la copia completa di un disco). La finestra principale mostra il progetto a cui stiamo lavorando, con la lista delle tracce che verranno masterizzate, con il loro punto d'inizio e durata. Ogni volta che si desidera aggiungere una traccia, si apre una finestra ove è possibile specificare il tipo di traccia (Dati, Audio, Mista), la sorgente, se scrivere direttamente la traccia o se creare un file immagine e scriverla successivamente, e molte altre opzioni specifiche dei vari tipi di traccia. Per le tracce dati, possiamo scegliere quale standard usare: ISO 9660 livello 1 o 2, ISO 9660 Amiga, e se attivare le estensioni RockRidge. Purtroppo non è ancora presente supporto per le estensione Joliet. Possiamo inoltre fare in modo che i file con una particolare estensione, o comunque riconosciuti per mezzo di una maschera, siano scritti all'inizio della traccia.

La finestra di scrittura.

Questo è molto comodo per i file ".info" di Amiga: scrivendoli tutti all'inizio della traccia, quando apriremo il CD masterizzato dal Workbench, le icone verranno lette molto più velocemente.

Per quanto riguarda le tracce audio, MakeCD nelle ultime versioni si è evoluto notevolmente, permettendo all'utente di leggere file di diversi formati ed in diversi risoluzioni, che verranno automaticamente convertiti e ricampionati per i 44Khz di frequenza e 16bit di risoluzione dei CD Audio.

Una caratteristica particolarmente gradita è la possibilità di leggere direttamente i file audio compressi in mp3, utilizzando la diffusissima mpega.library, in modo da masterizzare direttamente le collezioni mp3 su CD audio, senza dover prima convertire i file. Ovviamente se non si ha un computer abbastanza veloce, i file dovranno prima essere riversati su un file immagine temporaneo che verrà successivamente masterizzato, ma anche il più lento dei processori PowerPC è in grado di masterizzare direttamente da mp3 a velocità 4x, senza alcun problema e necessità d'uso di file immagine.

La masterizzazione

MakeCD è in grado di masterizzare sia in TAO che in DAO, in tutti i casi leggendo direttamente i file sorgente o

creando precedentemente i file immagine.

Nella finestra di masterizzazione, viene visualizzato graficamente l'andamento dell'operazione, indicando lo stato del buffer, la velocità, il tempo impiegato e l'attesa prevista. Inoltre, è possibile masterizzare "per finta", ossia simulare la masterizzazione in tutto e per tutto (compreso l'invio dei dati al masterizzatore e suo funzionamento completo, escludendo il solo laser) per verificare che non vi siano problemi di velocità o di buffer insufficienti, evitando così di dover scartare inutilmente CD-R malriusciti.

Le impostazioni del programma.

Esiste anche la possibilità di far fare prima una scrittura simulata e successivamente, se la prima è andata a buon fine, la scrittura effettiva; se si ha tempo a disposizione, è il modo migliore per esser sicuri che tutto andrà come previsto. Da questa finestra si può anche accedere ad un pannello che mostra le tracce già presenti sul CD-R(W) di destinazione, se l'ultima sessione o l'intero CD è chiuso, ed eventuali errori. Da qui è inoltre possibile formattare, sia in modo veloce, sia in modo completo, i CD riscrivibili.

Impostazioni e supporto dei masterizzatori

La finestra delle impostazioni è molto ampia e divisa in sottosezioni.

E' possibile regolare le dimensioni dei buffer, gli script da lanciare in determinati momenti (ad esempio quando si deve inserire un CD o la copia di un CD è terminata), le velocità a cui lavorare, a seconda dell'operazione, se usare AHI per la riproduzione dei suoni o l'audio di Amiga, e quale unità usare per la lettura e per la scrittura dei CD. Queste impostazioni sono fondamentali e sono necessarie la prima volta che si usa il programma. MakeCD è stato collaudato con centinaia di modelli diversi, e non dovrebbe avere alcun problema nel riconoscere automaticamente quale dispositivo usare per ciascun compito, anche se questi possono essere specificati manualmente, semplicemente indicando il device di sistema da usare, e il numero di unità con cui la periferica desiderata è installata.

Anche se non è parte di MakeCD, ma opera degli stessi autori, è molto utile l'utility che permette di aggiornare la FlashROM di molti modelli di masterizzatori direttamente con Amiga (in precedenza era abitudine di molti ricorrere a ShapeShifter ed a programmi Macintosh per fare l'aggiornamento).

La piccola utility è freeware e consente di aggiornare il masterizzatore con le FlashROM che vengono rilasciate periodicamente dai costruttori, e che spesso hanno sostanziali migliorie.

Impressioni d'uso

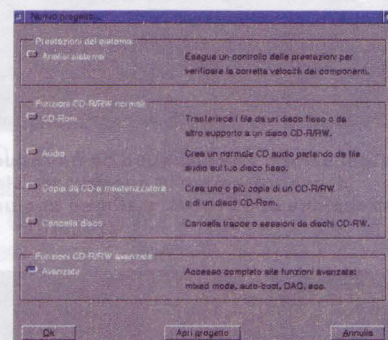
MakeCD è un ottimo programma ed offre tante opzioni che richiederebbero molto spazio per essere descritte ma che vale la pena siano almeno menzionate: aiuto contestuale per mezzo di vignette, la possibilità di agire come utente esperto o inesperto, l'uso a basso livello di supporti a blocchi in alternativa ai file per creare le immagini dei CD, la masterizzazione diretta da mp3, l'icona che permette di avviare il programma in modalità "Copia CD" senza dover impostare il progetto manualmente, l'ottima documentazione (seppur non del tutto tradotta), il riconoscimento automatico di un elevato numero di masterizzatori e lettori di CDROM e, non per ultima, la stabilità del programma, che non ha mai dato un problema in anni d'intenso uso, anche in condizioni critiche.

Master ISO

di Luca Danelon

Il programma di Asimware, da poco giunto alla versione 2.5, è il più "anziano" dei tre prodotti analizzati, il vero e proprio precursore dei software di masterizzazione su Amiga. Con la versione 2, il programma ha subito un notevole restyling non solo a livello dell'interfaccia utente (più completa e potente) ma anche e soprattutto nelle funzioni supportate. Il programma è in grado di masterizzare CD-ROM in formato ISO 9660, RockRidge ed addirittura Joliet, nonché CD audio e CD "mixed mode" (XA).

L'interfaccia

Il programma, all'avvio, apre la sua interfaccia su uno schermo proprietario, ovviamente configurabile in risoluzione e font utilizzato. MasterISO è strutturato in modo da offrire differente accesso alle sue funzioni a seconda del grado di conoscenza e di necessità dell'utente: è

All'apertura, il programma presenta l'accesso alle varie sezioni.

possibile selezionare apposite sezioni semplicemente per copiare un CD o per masterizzare velocemente dei dati presenti su HD, oppure ricorrere alla sezione per utenti avanzati, con la possibilità di configurare tutti i parametri del programma e controllare ogni singolo dettaglio. Il programma permette infatti principalmente due differenti modalità di lavoro: è possibile masterizzare "on the fly" (cioè riversare i file selezionati direttamente al masterizzatore) oppure tramite la creazione di un unico, grosso file denominato "immagine ISO", con la funzione di raccogliere e ordinare i file da incidere, e rendere poi il processo di scrittura più sicuro. La parte dedicata alla creazione dell'immagine ISO è veramente curata, e permette di rinominare singoli file o directory, creare nuove directory "virtuali" o ancora verificare i nomi dei file secondo gli standard e le estensioni selezionate per la creazione del disco; tale scelta è inoltre consigliata agli utenti che debbano incidere più copie di uno stesso CD, ma ha l'unico svantaggio di richiedere uno spazio contiguo su HD (per es. una partizione) pari a quello dei file da masterizzare.

Le finestre per la creazione dell'immagine ISO e della scrittura in modalità avanzata.

Unico dei tre prodotti in esame, MasterISO offre inoltre una sezione del programma all'"analisi del sistema", cioè ad una serie di test su lettore CD-ROM, disco rigido e masterizzatore per verificare che le periferiche ed i collegamenti tra essi siano in grado di reggere il continuo flusso di dati richiesto durante l'incisione del supporto argenteo.

Ogni azione viene seguita da un requester che mostra lo stato di progressione: in questo caso siamo nella sezione di creazione di CD-ROM, e stiamo aggiungendo dei file al nostro progetto.

Pregi...

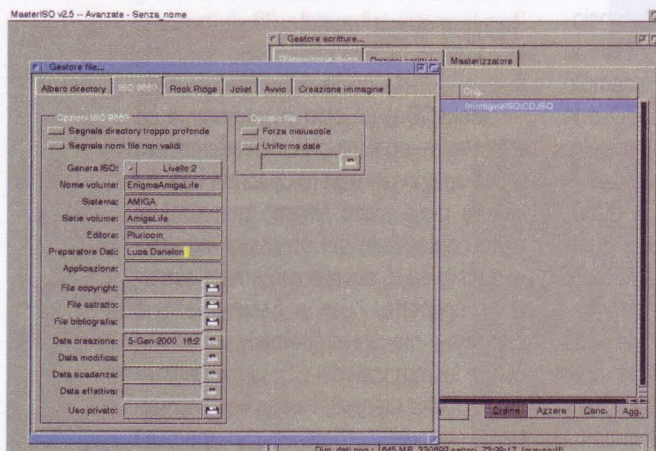
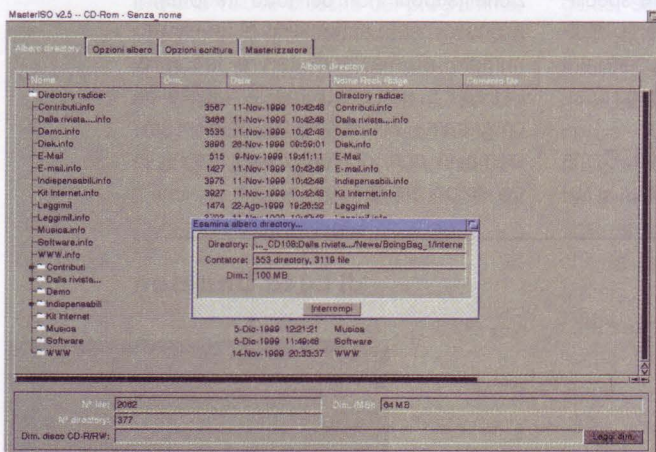
MasterISO permette di incidere i propri CD sia in modalità TAO che DAO (ove supportata dall'hardware posseduto) e permette la scrittura simulata (per verificare se il proprio sistema è in grado di assicurare al masterizzatore il flusso continuo di dati). Il software di Asimware offre inoltre numerose caratteristiche, che vanno da uno specifico supporto per i CD-RW, con la possibilità di cancellare tracce o sessioni da tali supporti, al supporto per la creazione di CD-ROM con autoboot per CD32 e CDTV, dalla conversione di file audio MAUD, AIFF, 8SVX, WAVE in CDDA, alla possibilità di personalizzare ogni singolo aspetto del programma (numero e dimensione di buffer, restrizioni sui nomi di file, tipo di CD e masterizzazione, velocità di scrittura).

Come l'utility fornita a corredo di MakeCD, anche MasterISO offre la possibilità di aggiornare le FlashROM dei masterizzatori; al contrario invece del pacchetto tedesco, il software non è limitato in alcuna parte e non è sottoposto a licenze diverse a seconda dell'utilizzo dei CD prodotti. Per questo, MasterISO permette di configurare ogni campo descrittivo del proprio CD, compresi i campi di "produttore" e "preparatore"; inoltre, Asimware offre una politica di upgrade gratuito a tutti gli utenti, mettendo a disposizione degli stessi, sul proprio sito web, le versioni aggiornate del software.

...e difetti

Per quel che riguarda invece i difetti noti o riscontrati durante la prova, citiamo per iniziare la necessaria presenza di AsimCDFS, il file system creato dalla stessa Asimware, per la duplicazione diretta di CD e per le conversioni audio. MasterISO sembra inoltre non rispettare correttamente le impostazioni dei privilegi dei file secondo lo standard Unix: ciò significa che i dati masterizzati hanno privilegi di accesso per il solo utente "root", e non per tutti gli utenti (come invece dovrebbe essere, e come accade con gli altri software), rendendo così impossibile la condivisione del CD-ROM e la sua fruizione, se non per l'amministratore del sistema Unix.

Conclusioni

A parte quest'ultimo (grave) problema, comunque scoperto dopo diversi mesi di proficuo utilizzo del software senza alcun vero riscontro di altri gravi difetti, MasterISO si pone come uno dei migliori software di masterizzazione, sia per completezza delle opzioni e dei formati supportati, che per il numero di masterizzatori correttamente riconosciuti ed utilizzati, senza dimenticare il buon supporto della casa madre e i costanti aggiornamenti.

Scheda prodotto

Produttore: Asimware (www.asimware.com)
Distributore: Robymax
Via Varvariana, 14 - Roma
Prezzo: 185.000 lire

BurnIT

Di Andrea Favini

Tra i programmi di masterizzazione, BurnIT è sicuramente quello dall'aspetto più "amigoso", anche se non necessariamente il più semplice ed immediato da utilizzare. Le icone stile Magic Workbench della sua interfaccia potrebbero fare pensare che si tratti di un programma semplice e user-friendly: in realtà, principalmente a causa dell'organizzazione poco funzionale dei pannelli, il programma richiede invece una certa esperienza oltre alla massima attenzione nell'eseguire le varie operazioni, pena il fallimento della masterizzazione. Tanto per fare un esempio, a differenza di quanto succede con MakeCD, i pannelli tramite i quali si passa da una serie di file sull'hard disk, attraverso l'immagine ISO sino al CD finito, non sono posti in maniera sequenziale e gerarchica.

Per i creatori di CD audio

Il campo in cui BurnIT è maggiormente specializzato è sicuramente quello della produzione di CD audio. Infatti, oltre alle normali funzioni di conversione dei vari formati, possiede una sezione interamente dedicata all'elaborazione dei dati: AudioStudio. Si tratta della sezione a cui gli sviluppatori stanno dedicando la maggiore attenzione con continue aggiunte di moduli. Gli strumenti a disposizione sono di vario genere, dai filtri alla codifica/decodifica di file mp3, formato che sta largamente prendendo piede negli ultimi periodi. Tanto per fare un esempio concreto, uno strumento interessante, soprattutto per chi vuole rivitalizzare i vecchi (obsoleti?) dischi in vinile, è il "Decrackle": la sua funzione è quella di rimuovere i fastidiosi rumori generati dalla testina del giradischi, soprattutto su supporti rovinati.

L'"amigosa" interfaccia del programma.

Dischi bruciati?

A volte (per non dire spesso) è possibile recuperare, almeno in parte, un disco non masterizzato correttamente a causa dall'interruzione del flusso dei dati; in particolare, lavorando in modalità Track At Once, la parte non scritta è recuperabile come nuova sessione. In modalità Disk At Once, nei casi in cui s'imposti la chiusura del disco (non della sessione, quindi) o si abbia una sorgente (immagine ISO o CD origine che sia) che riempia l'intero contenuto del disco o quasi, normalmente non è possibile, o semplicemente non è conveniente, recuperare parti del disco. In effetti, visto che il costo dei supporti è calato drasticamente negli ultimi due anni, il salvataggio di un CD rovinato può venire utile solo in caso di mancanza di nuovi supporti e con l'estrema urgenza di masterizzare materiale. In questo senso, i possessori di masterizzatori Philips o compatibili, possono avvalersi delle funzioni del loro masterizzatore, per ora supportate su Amiga solo da BurnIT, tramite le quali è possibile riprendere la scrittura di una traccia dal punto in cui si era interrotta ad esempio a causa di un crash di sistema.

Formati e requisiti

BurnIT supporta vari standard tra cui l'ISO9660 Level 2 con estensione RockRidge specifica Amiga, il Joliet (l'estensione proprietaria di Windows) oltre alla possibilità di creare dischi avviabili sia per CD32 che CDTV. Tra le modalità di masterizzazione, già citate nel corso dell'articolo, troviamo sia la versione TAO che DAO. BurnIT è inoltre in grado di gestire dati in XA mode, CD misti (dati/audio) nonché di eseguire raw-copy in DAO e masterizzare "on the fly" (senza conversioni intermedie) file audio mp3. La richiesta minima per utilizzare BurnIT con un minimo di sicurezza è un processore 68030 a 50Mhz, affiancato da un buon controller SCSI (o eventualmente IDE-ATAPI se si tratta di uno tipo il PowerFlyer) e almeno 8Mb di FastRAM. I possessori di schede PowerUP sono particolarmente agevolati, visto che in alcune operazioni come appunto la creazione di immagini ISO (anche "al volo") e tra l'altro alcuni moduli dell'AudioStudio, possono essere eseguiti dal PowerPC. Attualmente vengono passati al PPC tramite la ppc.library di Phase5, anche se, da alcune prove effettuate, funziona tutto anche con WarpOS v4 e il pacchetto ppclibemu.

Audio Studio in tutta la sua magnificenza.

Stabilità

Questo è il campo in cui si riscontra purtroppo qualche nota dolente: con alcune configurazioni SCSI (in particolare montando solo il PlexWriter 8/20 sul controller della PowerUP declassato a Fast SCSI 2 terminando le 8 linee superiori), che con MakeCD e MasterISO non hanno dato nessun problema, abbiamo avuto gravi errori in fase di scansione della struttura di un disco durante il processo di copia.

Conclusioni

BurnIT si è dimostrato un buon pacchetto, soprattutto per quanto riguarda la gestione di CD audio e mp3 (considerata anche la versione registrata di Ncoder), caratterizzato da funzioni (e purtroppo necessità di esperienza e attenzione da parte dell'utente) a livello professionale. Resta comunque da dire che tra i tre programmi è sicuramente il meno stabile oltre che il più complesso da usare. Tra l'altro, sempre a suo discapito, bisogna considerare che gli aggiornamenti, anche minimi (tranne per quanto riguarda alcune release del Master.driver) sono tutti a pagamento.

In prova

World Construction Set 2.5

di Marco Ruocco

3dNature rilascia gratuitamente agli utenti registrati l'ultima versione 2.5 per Amiga del famoso landscape generator World Construction Set, sottoforma di un motore di calcolo privo di Editor che include le migliorie di rendering della versione 3. Mentre su altre piattaforme WCS è giunto ormai alla versione 4.6 e al successo commerciale e qualitativo, l'uso dei landscape generators su Amiga viene ancora supportato sebbene parzialmente, e offre tuttora spazi adeguati per un uso anche semi-professionale.

3dNature, società precedentemente chiamata "Questar Productions" e recentemente rinominata per riallineare il nome alle competenze del prodotto distribuito, è la software house che sviluppa il landscape generator World Construction Set (d'ora in avanti WCS). Si tratta di un programma che consente di costruire, rappresentare ed animare modelli del territorio usando una strumentazione comparabile per complessità ai vari prodotti di grafica 3D e una logica interna allineata alle basi geografiche e scientifiche che informano la rappresentazione del paesaggio.

WCS era partito nel 1994 con la prima versione 1, realizzata esclusivamente sulla piattaforma Amiga. Successivamente è approdato ad altre piattaforme come PC, Mac e DEC/Alpha. A distanza di 5 anni è giunto alla recente versione v4.6 Experimental ed è divenuto l'applicazione di riferimento per qualsiasi progetto di visualizzazione del paesaggio, naturale o anche con componenti costruite.

E' da sottolineare il fatto che, in questa

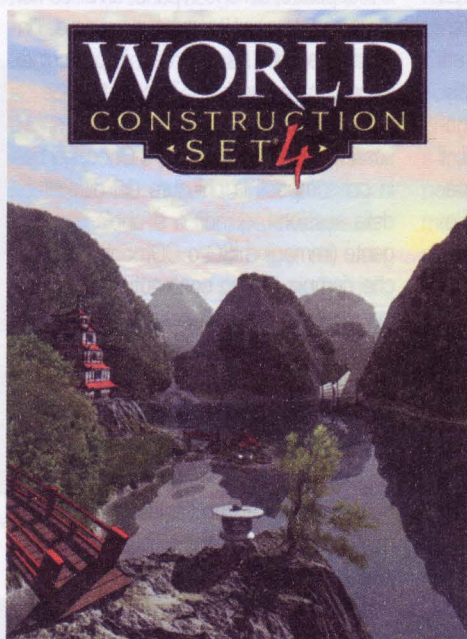



Fig.1 - La bella immagine che figura nella confezione dell'ultima versione del prodotto.

come in altre occasioni, un programma originariamente sviluppato su Amiga abbia acquistato il momentum necessario per diventare successivamente protagonista in mercati più ampi, riscuotendo il meritato successo commerciale e ottenendo il riconoscimento del più esigente mercato professionale.

Ripercorrendo la storia della Questar Productions si viene a conoscenza di come WCS fosse stato originariamente concepito come uno strumento di visualizzazione da usarsi esclusivamente per produzioni grafiche di supporto a ricerche in ambito territoriale. La sua concezione come prodotto commerciale avvenne infatti solamente in un momento successivo, con la realizzazione del programma come prodotto completo. I vari aspetti della programmazione erano stati iniziati, condotti e portati a termine su Amiga, che per alcuni anni costituì l'ambiente di sviluppo preferenziale. La natura di questa scelta può esser messa in relazione con la fertilità di idee che caratterizzava la scena Amiga in campo grafico e non, sia nel PD che in ambito commerciale. Questo rappresentò un elemento di forte attrazione e stimolo per opere innovative come fu WCS nel campo dei landscape generators.

Se inizialmente la scena Amiga costituì un polo di attrazione di idee ed iniziative, su cui WCS si appoggiò per svilupparsi superando le limitazioni iniziali della prima versione e usufruendo anche del supporto entusiastico dell'utenza, successivamente lo stesso ambiente non seppe offrire la massa critica commerciale che era invece disponibile su altre piattaforme. Fino a poco tempo fa il supporto di Amiga si era fermato alla versione v2.04 Emerald del 1996. Si trattava di una versione Beta afflitta da bug minori, ma comunque abilitata e funzionante anche nelle opzioni avanzate della release 2. La versione 3, e successivamente la 4, furono esclusivamente realizzate per PC, DEC/Alpha e, ultimamente, Mac.

Pertanto il rilascio della versione v2.5 per Amiga è un evento importante. Pur trattandosi solamente di un Render Engine privo di Editor, i vantaggi dati dal prodotto sono costituiti dall'uso delle più sofisticate routine della versione 3, prive soprattutto dei bug che affliggevano alcune tipologie di rendering della v2.04. Da sottolineare il fatto che il programma viene distribuito gratuitamente ai possessori registrati della v2.04, costituendo così un completamento del prodotto già installato, quasi a dimostrare una continuità nella politica di supporto che 3dNature ha scelto per la comunità Amiga.

Il Render Engine

Il Render Engine v2.5 viene distribuito in forma di archivio .lha direttamente dal sito Web della 3dNature (http://www.3dNature.com). Esso contiene l'eseguibile di 1.1Mb, un file ReadMe e un file chiamato Resources.data, che deve essere posto nella stessa directory dell'eseguibile. L'installazione richiede semplicemente di decomprimere l'archivio nella stessa directory in cui è posto l'eseguibile di WCS 2.04 e le subdirectories WCSProjects: e WCSFrames:.

Il programma è disegnato per leggere ed eseguire i Project definiti in WCS 2.04. A parte l'esecuzione con doppio click sull'icona, si può far partire il programma da CLI eseguendo, nella stessa directory su cui sono installati i WCSProjects, un "run WCSEngine <Nome Project>".

Una volta eseguito, il programma si mostra con una semplice tollbar a tre pulsanti che consentono di caricare un Project (Open), renderizzare l'immagine o l'animazione (Render) e uscire (Quit). La scelta dello ScreenMode viene fatta al caricamento e quindi salvata nel file ScreenData in ENVARC:WCS e ENV:WCS.

Per cambiare ScreenMode occorre cancellare entrambe le copie del file e rieseguire il programma che ripresenterà il Display Database.

Per Project è qui intesa la struttura completa stabilita in WCS 2.04, costituita ovvero (1) dal file Project, (2) dal file di definizione del database (che avrà una subdirectory con denominazione ".object" contenente gli oggetti del database), (3) dal file di parametri ambientali. La struttura e i vari link sono conservati nel file Project, e prima dei rendering con l'Engine è quindi opportuno verificare la loro esattezza tramite l'Editor di WCS 2.04. Molte volte questo evita errori dovuti, ad esempio, a file DEM non trovati nelle directory, appunto perchè le Directories degli Objects non sono opportunamente indicate nel file Project.

In particolare nel definire il Project con l'Editor di WCS v2.04 occorre evitare di usare le texture Brush Stamps nel modulo Ecosystems, dal momento che dopo la v2.04 non vengono più supportate. Al loro posto si possono scegliere le Scaled Images (immagini intere e scalate della vegetazione), Procedural (texture procedurali utili soprattutto per rocce e terreno) oppure Color Only (che non usa texture ma riempie il poligono di un colore pieno). Le Brush Stamps, costituite da piccoli frazioni di texture riprodotte una sull'altra, erano infatti molto limitate nel rendere l'aspetto della vegetazione a distanze ravvicinate.

Dopo aver caricato un Project con Open si apre una finestra di Status Log che riporta l'elenco delle operazioni compiute in fase di caricamento ed, eventualmente, in fase di rendering. Premendo il tasto Render si apre una finestra che contiene le barre di previsione della durata del rendering, separatamente per un frame e per l'intera animazione. Opzionalmente si può aprire una finestra di preview su cui monitorare in tempo reale il procedere dei calcoli. La risposta al pulsante di apertura di quest'ultima è molto lenta, richiedendo talvolta interi minuti. Si può inoltre mettere in pausa il rendering oltrechè fermarlo in qualsiasi momento (ma occorrono sempre alcuni secondi perchè il programma si accorga dei comandi). In Figura 3 viene riportato l'aspetto dell'interfaccia.

Fig.3 - L'interfaccia del Render Engine con lo Status Log, che elenca nei dettagli le operazioni eseguite dal programma, la finestra di rendering con i parametri dell'immagine, e la toolbar a tre pulsanti.

Test e risultati

I rendering della v2.5 si sono dimostrati più lenti di quelli analoghi eseguiti con la v2.04, richiedendo circa il doppio del tempo per uno stesso Project. Secondo 3dNature i nuovi algoritmi di rendering, più sofisticati, sarebbero imputabili per questa relativa lentezza. La qualità di resa è però superiore sotto molti aspetti. Prima di tutto nell'ombreggiatura dei rilievi le parti in ombra risultano meglio contrastate. Le ombre sono più realistiche in quanto rispondono più fedelmente all'orientazione e al profilo del territorio. Alcuni rendering della v2.04 presentavano poi alcuni artefatti, tra cui puntini colorati sovrapposti ai poligoni e alle texture, problema che fortunatamente è stato corretto nell'Engine. Le immagini finali sono infine caratterizzate da un migliore anti-aliasing che rende i profili montuosi più distinti e definiti soprattutto quando contrastano con il cielo di sfondo. Le migliorie possono essere più o meno visibili a seconda delle immagini e dei parametri scelti (inquadratura, distanza, illuminazione), ma in generale ci sono degli effettivi incrementi di qualità.

Le due immagini in Figura 4 e Figura 5 sono state ottenute rispettivamente con WCS Render Engine v2.5 e WCS v2.04. Sono entrambe basate sullo stesso Project che utilizza diversi file DEM ottenuti interpolando quelli forniti nel set Topos.object dell'installazione standard di WCS. Il raffronto diretto mostra le differenze tra le due versioni che, sebbene non molto marcate, sono apprezzabili soprattutto in termini di defini-

Fig.2 - Il sito web di World Construction Set (www.3dnature.com).

zione dell'ombreggiatura. Infatti, l'intera vallata in Figura 5 sembra illuminata da una luce piatta e artificiale, che si discosta nettamente dall'efficace effetto di penombra che invece caratterizza la Figura 4. I poligoni, al limite della visibilità in primo piano (nonostante una profondità frattale pari a due), appaiono più smussati e meglio disegnati nella Figura 4 prodotta dal Render Engine, soprattutto per le più varie e appropriate transizioni cromatiche prodotte a partire dai colori base.

Fig.4 - L'immagine realizzata col Render Engine presenta condizioni particolari di ombreggiatura (rilievi in ombra combinati con nebbia altimetrica) che vengono ben risolte con i nuovi algoritmi di rendering.

Le immagini scalate della vegetazione, visibili nella distanza, sono inoltre meglio tracciate ed inserite nella superficie del paesaggio di Figura 4, effetto questo dato probabilmente dal miglior anti-aliasing prodotto dal Render Engine.

Complessivamente l'immagine prodotta dal Render Engine è meglio definita e più convincente in quanto a naturalezza, e questo, lo ripetiamo, senza modificare il Progetto base. Il rendering su un A4000/040 ha impiegato 5 ore e 20 minuti col Render Engine e 2 ore e 53 minuti col v2.04, poco meno del doppio del tempo.

Il Render Engine come l'altra, erano molto limitato programma presenta alcuni difetti di interfaccia, come ad esempio il testo non scalato all'interno delle finestre, problemi nell'aprire e tracciare l'immagine di preview, e ritardi nei feedback ai pulsanti. Sono problemi secondari che non influenzano la qualità dei rendering, ma che tuttavia rendono talvolta problematico l'uso del programma. La denominazione di Beta version risulta a questo proposito appropriata (molto bene accetti da 3dNature sono infatti i bug report).

Fig.5 - La stessa inquadratura e progetto dell'immagine in Figura 4, questa volta calcolata con la versione 2.04 di WCS, presenta una illuminazione meno realistica e rilievi che sembrano non rispondere cromaticamente in modo opportuno soprattutto alle particolari condizioni di visibilità.

Scheda prodotto

World Construction Set Render Engine v2.5

3dNature
1058 Weld Country Road 23 1/2
Brighton
CO 80601
USA

WWW: http://www.3dNature.com
E-mail: wcsInfo@3dNature.com
Tel: (1) 303 6594028
Fax: (1) 303 6594068

Configurazione minima: AmigaOS 2.04, 16 MB di RAM, 10 MB su Hard Disk, MUI.
Configurazione raccomandata: AmigaOS 3.0, 32 MB di RAM, lettore CD-ROM, 68040 o 060, scheda grafica compatibile CyberGraphX.

Conclusioni

Con WCS Render Engine v2.5 l'uso di WCS su Amiga si arricchisce di uno strumento che offre una più alta qualità di resa finale. Può essere impiegato per incrementare la riuscita di progetti già completati, al prezzo di un raddoppiato tempo di calcolo. E' un valore che viene gratuitamente aggiunto alla v2.04, anche se una versione definitiva e non-Beta dell'Editor sarebbe stata forse preferibile all'Engine stesso. Della versione 3, da cui l'Engine è stato tratto, si possono solamente apprezzare le migliorie in fase di rendering. Le possibilità avanzate di modifica del paesaggio e di inserimento tramite gli strumenti Terraffectors di elementi paesaggistici come fiumi e ghiacciai rimangono per ora inaccessibili. Stando alle dichiarazioni di 3dNature sarebbe in lavorazione una versione 4.5 completa di Editor anche per Amiga, ma è improbabile che si concretizzi in tempi brevi; nel sito web della società, comunque, la versione 4.5 per Amiga è da tempo "in fase di sviluppo".

La versione 3 di WCS comprende gli strumenti per inserire strade e fiumi, come mostrati in figura, ma per adesso il Render Engine consente solamente di usare gli algoritmi di rendering e non l'Editor della v3.

Il già esosissimo (in termini di potenza di calcolo e prestazioni grafiche) World Construction Set fa un ulteriore passo avanti portando ai limiti quel che è possibile realizzare con i landscape generator su Amiga. Anche se il vertice delle produzioni del settore si è da tempo mosso verso altre piattaforme, il Render Engine conferma come sia ancora possibile sperimentare e maturare esperienze proficue con strumenti che si mantengono validi, ma forse senza andare oltre l'ambito semi-professionale.

In prova

Amiga Developer CD 2.1

di Bernardo Innocenti

Il recente rilascio di AmigaOS 3.5 non poteva non essere accompagnato da una nuova edizione del Developer CD, aggiornata alle ultime caratteristiche introdotte nel sistema operativo.

L'elegante confezione dell'Amiga Developer CD.

Il contenuto del CD.

La politica di supporto degli sviluppatori operata da Commodore era tutt'altro che aperta. Fino alla versione 2.0 di AmigaOS, gli Include di sistema erano disponibili solo su licenza ai produttori dei compilatori commerciali, mentre gli AutoDocs erano pubblicati da Addison Wesley in versione cartacea con gli Amiga ROM Kernel Manuals (RKM). Purtroppo gli RKM non vennero mai aggiornati alla versione 3.0 di AmigaOS e per poter accedere agli esempi, tutorial e documentazione sul sistema operativo bisognava possedere i requisiti per essere registrati al Commodore-Amiga Technical Support (CATS). La situazione migliorò lievemente quando Commodore pubblicò il 3.1 Native Developer Kit (NDK), che raccoglieva in cinque dischetti una buona parte del materiale fino ad allora disponibile.

La prima edizione dell'Amiga Developer CD, la 1.1, fu rilasciata da Amiga Technologies nel 1996 e raccoglieva in un unico CD-ROM tutto il materiale per sviluppatori distribuito da Commodore nonché alcuni documenti inediti.

Nel 1998 è stato rilasciato l'aggiornamento 1.2, che comprendeva niente meno che una versione AmigaGuide degli Amiga ROM Kernel Manuals, ormai introvabili in versione cartacea.

L'odierna versione 2.1 del Developer CD nasce dallo sforzo congiunto di Olaf Barthel e Jochen Becher. Tanto gli include quanto gli AutoDocs sono stati rivisti e corretti, nonché aggiornati alle ultime novità introdotte nell'OS 3.5.

Native Developer Kit

Oltre agli immancabili include e AutoDocs, l'NDK versione 3.5 contiene numerosi esempi di programmazione sulle nuove caratteristiche del Workbench, della icon.library, sulla libreria HDWrench ed infine sulla nuova GUI ReAction, erede di ClassAct. La presenza della documentazione di ReAction costituisce un'interessante novità perché fino ad oggi era necessario pagare una quota di registrazione per poter sviluppare applicazioni ClassAct, fatto questo che ha limitato la diffusione di questo kit per l'interfaccia utente.

Tutti gli include di sistema sono stati rivisti e corretti; sono presenti inoltre versioni aggiornate delle librerie di supporto (amiga.lib e debug.lib), finalmente ricompilate con il SAS/C anziché con il vetusto compilatore Metacomco.

Tra i tool presenti nell'NDK, notiamo la nuova versione dell'Installer, completa di manuale aggiornato, e il programma ReActor, un interessante GUI builder per ReAction.

Documentazione

Come nella precedente edizione, sul CD sono presenti tutti gli articoli di Amiga Mail che furono pubblicati dal 1989 fino al 1993 da Commodore-Amiga e distribuiti solamente agli sviluppatori registrati con tanto di NDA. Si tratta di testi redatti dai più autorevoli sviluppatori di West Chester; una vera miniera di tecniche, trucchi, segreti ed esempi sulla programmazione in AmigaOS. Il CD contiene inoltre tutti gli atti dei DevCon (Developer Convention) dal 1988 al 1993.

Pur essendo ormai piuttosto datati, alcuni di questi articoli contengono informazioni tuttora non reperibili altrove. In breve, gli Amiga Mail e gli atti del DevCon costituiscono una miniera di "perle di conoscenza" la cui lettura è caldamente consigliata a tutti.

Non mancano ovviamente le versioni AmigaGuide degli AutoDocs e degli Include, ovviamente aggiornati alla V44. Grazie all'indice dei cross reference, è facile integrare gli AutoDocs con il proprio ambiente di sviluppo o con l'editor che si utilizza per la stesura dei sorgenti. Come molti già sanno, sono disponibili delle macro ARexx per GoldEd, TurboText e CygnusEd che permettono di accedere all'AutoDoc di una funzione di sistema mediante un hotkey configurabile.

Amiga Developer CD 2.1

Sono presenti in versione integrale quattro dei cinque volumi della collana ROM Kernel Reference Manuals (manca all'appello solamente l'Amiga User Interface Style Guide). Gli RKRM o RKM non furono mai aggiornati oltre la versione 2.0 del sistema operativo, ma costituiscono tuttora una lettura obbligatoria per comprendere a fondo il sistema operativo. Da soli, gli AutoDocs non sono sufficienti perché descrivono i sottosistemi di AmigaOS ad un livello di dettaglio troppo fine. Di contro, gli RKM danno una panoramica completa delle possibilità offerte dai componenti di AmigaOS, chiarendo la filosofia alla base di ciascun modulo e talvolta consigliando le tecniche di programmazione più appropriate per implementare le tipiche feature di un'applicazione Amiga.

Il documento AmigaGuide presente nella radice del CD permette di visualizzarne i contenuti in ordine alfabatico o per directory.

Tutto il materiale sopra descritto (Amiga Mail, RKRM e AutoDocs) è inoltre disponibile in formato HTML per la consultazione con un browser.

Contributi

Grazie alla collaborazione con Haage & Partner, il CD incorpora una versione completa dello Storm C 3.0. Si tratta di un bundle di grande valore, visto che il prodotto è completo e non vi è alcuna limitazione tipica di una versione demo. Questo bundle ha lo scopo di favorire lo sviluppo su Amiga e di invogliare i programmatori a portare i propri progetti sul compilatore Storm C, la cui versione 4.0 dovrebbe essere rilasciata tra non molto.

Grazie a Cloanto è stata inclusa nel CD anche una versione completa di Personal Paint 6.4. Per quanto riguarda i tool di debug, sono stati aggiunti Sashimi, un clone migliorato del vecchio Sushi, assieme alla collezione completa dei MuTools. Questi ultimi fanno parte del package MMULib, realizzato dal bravissimo Thomas Richter, autore tra l'altro del noto ViNCEd.

Si tratta di una libreria (la mmu.library) che, come suggerisce il nome, utilizza la MMU per svolgere operazioni di mapping della memoria. Intorno a questa libreria Thomas ha sviluppato una vasta suite di tool, tra i quali versioni migliorate di Enforcer e di GuardianAngel e versioni "MMU friendly" delle 680x0.library. Questo package è già da tempo disponibile su Aminet, ma l'inclusione ufficiale nel Developer CD gli conferisce una veste di ufficialità. Thomas sta già lavorando ad un sistema di memoria virtuale simile a VMM che sarà disponibile tra non molto.

Ecco, aperti, gli otto cassetti principali.

Sul CD sono inoltre presenti numerosi altri toolkit di sviluppo di terze parti, tra i quali notiamo i DTK di entrambi i sistemi RTG disponibili per Amiga: CyberGraphX e Picasso 96.

Come ben sappiamo, è stato deciso che l'OS 3.5 li supporti entrambi anziché imporre uno dei due come standard. Per quanto riguarda il networking, sono presenti i DTK di Miami, Envoy, INet-225 e le ultime specifiche dello standard SANA-II. Sono sempre presenti i kit di sviluppo di PCMCIA, IFF e MIDI, nonché numerosi sorgenti di esempio sui più disparati temi.

Conclusioni

Ho trascorso (fruttuosamente) molto tempo frugando tra le varie sezioni per aggiornare il mio ambiente di sviluppo con il materiale presente sul CD. Personalmente, ho apprezzato la cura con cui il materiale è stato raccolto e catalogato ed il notevole impegno che il team di AmigaOS 3.5 ha dedicato alla documentazione, il che dimostra un'attenzione particolare da parte di Haage & Partner nei confronti degli sviluppatori.

Il CD, disponibile presso i più importanti distributori italiani, può anche essere ordinato online direttamente dalla home page di Haage & Partner, al prezzo di 49 DM.

L'Amiga Developer CD è senza dubbio una risorsa essenziale per qualsiasi programmatore: il costo contenuto lo rende appetibile anche trascurando la presenza del compilatore Storm C/C++, che da solo vale ben di più.

Corso di JavaScript Parte I

di Gabriele Favrin

Con l'uscita di Voyager3 e Ibrowse2, JavaScript (da ora JS), diventa uno standard anche su Amiga. Questo linguaggio rappresenta un importante passo avanti nella tecnologia web in quanto trasforma il browser da semplice visualizzatore di contenuti ad unità di elaborazione autonoma in grado di eseguire operazioni di varia natura, ad esempio la verifica dei dati inseriti in un modulo, senza gravare sul server. Ma non basta: tramite JS l'utente stesso non è più uno spettatore quasi passivo, costretto a seguire percorsi preimpostati dai vari server, ma può creare script di raccolta e visualizzazione delle informazioni che più lo interessano.

JavaScript è un linguaggio specializzato e dedicato a precise finalità. E' abbastanza semplice da imparare e garantisce risultati immediati sia per il gestore di siti web che può così aumentare l'attrattività delle proprie pagine (ad esempio con scritte scorrevoli, immagini che cambiano al passaggio del mouse, ecc.), sia per l'utente casalingo. Lo studio di JS porta anche vantaggi di tipo didattico: il linguaggio utilizza grosso modo la stessa sintassi di C e C++, avvicinando inoltre alla programmazione a oggetti, combinata però con la tranquillità di un ambiente interpretato e l'assenza di elementi come i puntatori e l'accesso diretto alla memoria, spesso causa di stressanti blocchi per i principianti. Per creare un JavaScript è sufficiente disporre di un editor di testi e di un browser, per qualsiasi piattaforma, sul quale provarlo. Sotto Amiga si possono utilizzare anche le versioni demo dei browser, ricordando però che alcuni dei loro limiti possono influire sul funzionamento degli script (ad esempio non sarà possibile usare script che gestiscono più di una finestra).

Passato e presente di JavaScript

JavaScript nasce verso la metà degli anni novanta per volontà del celebre produttore di browser Netscape. Viene inizialmente chiamato LiveScript, nome appropriato visto che di fatto dà "vita" alle pagine web. Sarà ribattezzato JavaScript solo in seguito, per guadagnare interesse grazie alla presenza del termine "Java", in crescita già allora. Le similitudini con Java sono comunque minime: la sintassi ereditata dal linguaggio C, la programmazione a oggetti e la possibilità di operare all'interno di un browser. Per il resto si tratta di linguaggi con funzionalità e finalità differenti.

Nel corso degli anni, con l'evoluzione di Mozilla (noto ai più con il nome della società produttrice, Netscape da cui la sigla NS) è cresciuto anche JS: dalla prima versione, inserita in NS2.0, si è passati alla 1.1 (NS3.x), seguita da 1.2, 1.3 e dalle più recenti incarnazioni, il cui nucleo base, reso standard dagli organi competenti e definito con la direttiva ECMA-262, è presente in Netscape 4.x. Il diretto concorrente IE (Internet Explorer di Microsoft) non è stato a guardare: Gates ha deciso di sostenere, pur se a modo suo, JavaScript. Prima, IE4.0 ha aggiunto il supporto per un sottoinsieme della versione 1.1, eccetto alcuni elementi utilizzati negli script più comuni, poi la versione 5 ha completato l'opera supportando, sempre parzialmente, JS 1.2 e i nuovi linguaggi "privati" VBScript e JScript, conditi da ActiveX e ammennicoli vari.

Sorprendentemente in casa Netscape la situazione non è certo più semplice: sebbene il linguaggio sia stato definito proprio da loro, nemmeno gli autori del browser rispettano le specifiche ufficiali! In questo modo sovente capita non solo che IE sia incompatibile con script realizzati a norma di documentazione... ma che lo sia anche NS! E naturalmente a questo si sommano le versioni di NS e IE per altri sistemi, ognuna con le proprie differenze di gestione.

E sul fronte Amiga come stanno le cose? AWeb 3.3 supporta JavaScript 1.1 in maniera abbastanza completa (salvo, purtroppo, alcune eccezioni che non mancheremo di riportare). V3 ed IB2 promettono il supporto di JavaScript 1.2 e 1.3 ma al momento in cui scriviamo, forse perché ancora in stato di beta, presentano gravi lacune anche per quanto concerne le funzionalità di JS 1.1.

Di fronte a una tale babele di sigle e versioni il lettore si starà chiedendo come sia possibile lavorare. La risposta che ci sentiamo di dare è che con la pratica e l'esperienza si riescono a superare o aggirare quasi tutti i problemi di compatibilità (e credeteci, i più seri non vengono certo dai browser Amiga!). In questo senso lo studio di JavaScript acquista un ulteriore valore didattico, spingendo a lavorare proprio nell'ottica della compatibilità, virtù che scarseggia a molti programmatori di HTML e JS.

Questo corso

Il corso che state leggendo mira a far comprendere funzionamento e problematiche di implementazione dei JavaScript. Non vogliamo semplicemente enumerare le funzionalità del linguaggio (anche perché lo spazio non ce lo consentirebbe), né limitarci a proporre script da copiare ed inserire nel proprio sito sapendo, pressappoco, come "dovrebbero" operare. Esistono decine di pubblicazioni elettroniche e cartacee che forniscono questo tipo di informazioni. Il nostro scopo è diverso: intendiamo guidare il lettore alla comprensione dei meccanismi base del JavaScript, naturalmente tenendo sempre in primo piano le problematiche dei vari browser, Amiga e non.

Il corso si svilupperà in quattro puntate e sarà fortemente integrato con materiale su CD-ROM come esempi e documentazione aggiuntiva, da consultare per approfondire le tematiche trattate. Per seguirlo è richiesta una conoscenza almeno basilare degli elementi dei linguaggi di programmazione e dell'HTML. Chi abbisognasse di un ripasso o proprio non lo conoscesse può fare riferimento alle guide che abbiamo messo a disposizione nel CD-ROM allegato a questo numero della rivista.

Nelle puntate a seguire tratteremo JavaScript dalle sue basi al modello degli oggetti supportato. Analizzeremo altresì le modalità di gestione di input ed output e le attuali evoluzioni del linguaggio. Ogni puntata sarà integrata da script dimostrativi dei concetti descritti.

Primi passi

Iniziamo dunque analizzando le caratteristiche fondamentali di JavaScript che, come detto, è un linguaggio interpretato. Esso risiede all'interno delle pagine HTML e viene eseguito fintanto che la pagina in cui si trova è visualizzata dal browser. Questo significa che cambiando documento tutte le funzioni e le variabili definite in uno script scompariranno. Esistono naturalmente soluzioni per operare con più pagine contemporaneamente, ma ne parleremo in seguito. Così come un JS esiste soltanto all'interno del browser, altrettanto

vale per le sue possibilità di iterazione con l'esterno, ossia il nostro computer. JS consente l'accesso in lettura e scrittura esclusivamente agli elementi del browser e in particolare del documento HTML, rappresentato come un insieme di oggetti. Non è possibile, invece, salvare o caricare file (fatta eccezione per i dati nei cookie, se accettati dall'utente, e per altri documenti HTML e script), o accedere alle funzioni dell'O.S.

Queste che possono apparire come pesanti limitazioni per un qualunque altro linguaggio, risultano indispensabili ancore di sicurezza se si considera che i JavaScript sono pensati per essere eseguiti all'interno di una qualunque pagina web sulla rete. Permettereste ad uno sconosciuto di accedere liberamente al vostro computer, magari senza che possiate accorgervene? No, certo, e allora ben vengano questi limiti, che non precludono l'uso di JS per le finalità cui è destinato. A questo proposito vogliamo tranquillizzarvi: se è vero che un certo browser PC è famoso per le proprie falle di sicurezza, è altrettanto vero che i programmi Amiga sono certamente più sicuri da questo punto di vista. Usate JavaScript tranquillamente, nessuno formatterà il vostro HD o cancellerà Autoexec.bat (anche perché su Amiga non c'è).

Il primo script

Dopo tanta teoria, comunque necessaria, è ora di iniziare. Prima di tutto è bene impostare il browser di cui ci serviamo affinché visualizzi gli errori JavaScript. Gli utenti di AWeb devono inoltre disattivare la funzione di soppressione dei banner in quanto influirebbe sul funzionamento di taluni script.

Ecco il classico "hello world". Il numero a inizio linea serve a identificare la linea e non deve essere trascritto!

```
1 <html><head><title>Hello World</title></head><body>
2 <script type="text/javascript" language="JavaScript1.1">
3 <!–
4  document.write("Ciao mondo by JavaScript!");
5 // –>
6 </script><noscript>Questa pagina richiede JavaScript!</noscript>
7 </body></html>
```

Concentriamoci per ora sulla parte HTML di questo sorgente. La prima e l'ultima linea sono autoesplicative. Nella seconda incontriamo la tag <script>. Tutti gli script sono contenuti all'interno di questo elemento. L'attributo "type" impostato a "text/javascript" indica in quale linguaggio è stato realizzato lo script. Con l'attributo "language" specifichiamo inoltre la versione del linguaggio. Questo attributo è necessario in quanto esistono diverse versioni di JavaScript e in quelle successive alla 1.1 sono stati aggiunti vari elementi (comandi, oggetti, ecc.) e di alcuni è stato cambiato anche più volte il funzionamento. Specificando la versione del linguaggio istruiamo i browser, anche i più recenti, su come interpretare lo script. Allo stesso modo, inoltre, possiamo realizzare script per versioni specifiche di JavaScript. Un browser incompatibile con JavaScrip1.3, ad esempio, ignorerà completamente script nel cui attributo "language" sia specificato "JavaScript1.3" ed eviterà quindi di visualizzare errori in presenza di funzioni a lui sconosciute. L'uso contemporaneo degli attributi "type" e "language" può apparire ridondante e per molti browser basterebbe il secondo, però è sempre bene attenersi alle specifiche ufficiali.

La terza e la quinta riga rappresentano l'apertura e chiusura di un commento HTML e vanno inserite per evitare che i browser più vecchi, incompatibili con JS e con l'elemento <script>, visualizzino lo script in esso contenuto (potenzialmente danneggiando anche il resto del documento!). E' bene dunque abituarsi ad usarli visto che non tutti utilizzano l'ultima generazione dei browser! Noterete che la fine del commento HTML (linea 5) è preceduta da un doppio slash. Si tratta di un commento JavaScript che indica all'interprete di ignorare il resto della linea. JS accetta la sequenza "<!—" di inizio commento HTML ma richiede tassativamente un "//" prima della chiusura del commento stesso.

Nella linea 6 viene chiuso l'elemento script (tag </script>). Da questo punto il controllo torna al parser HTML e non possono essere inseriti altri elementi JavaScript (salvo alcune eccezioni che vedremo in seguito). Analogamente all'interno di <script> non possono essere presenti tag HTML. Subito dopo troviamo <noscript>. Queso elemento viene saltato dai browser compatibili con JavaScript e visualizzato dagli altri. Al suo interno è possibile inserire un messaggio destinato a chi non dispone di JS o non l'ha attivato.

Veniamo ora allo script vero e proprio, contenuto nella sola linea 4. Come già detto, JavaScript è un linguaggio a oggetti e questo script introduce alcuni concetti importanti, che riprenderemo nella prossima puntata. Scomponiamo la linea: "document" è il documento HTML a video ed è un oggetto. "write" è una delle funzioni messe a disposizione da questo oggetto ed è detta metodo. In questo caso, il metodo "write" dell'oggetto "document" scrive del testo all'interno del documento corrente.

Parlando di sintassi, JavaScript eredita quella del C, compresa una certa libertà di impostazione del sorgente, di cui però non bisogna abusare, dato che non tutti i browser che andranno a leggere i nostri script sembrano condividerla. Soprattutto vanno evitate linee più lunghe di circa 250 caratteri, mal digerite da NS3. Così come in C, è disponibile la coppia "/*" e "*/" per creare un commento su più linee. Sempre proseguendo nelle analogie troviamo il carattere ";" alla fine di ogni istruzione. In C è obbligatorio, in JS no ma è bene usarlo ugualmente per compatibilità. JavaScript dal C eredita anche parecchi comandi e concetti, come le funzioni (parti dello script che vengono prima definite ed eseguite soltanto in seguito) e le variabili globali (valide cioè in tutto il sorgente) e locali (valide solo all'interno della funzione in cui vengono definite).

Torniamo sulla collocazione del sorgente JS. Lo script presentato si trova all'interno del corpo (elemento <body>) del documento, in mezzo ad altre parti HTML. La soluzione può apparire accettabile in esempi semplici ma in presenza di script complessi o documenti estremamente lunghi rende il tutto mal gestibile. In seguito vedremo come sia più conveniente inserire gli script all'interno dell'elemento <head>, già usato per titolo e tag meta, organizzandoli in funzioni specifiche da richiamare all'uopo con la certezza che siano state caricate interamente (perché può anche accadere che il collegamento si interrompa di colpo e il browser si trovi ad interpretare uno script caricato a metà!).

Esiste anche un altro sistema per includere uno script in un documento:

```
1 <html><head><title>Hello World 2</title></head><body>
2 <script type="text/javascript" src="hello.js"></script>
3 </body></html>
```

Il sorgente, in questo, caso si trova nel file esterno "hello.js", specificato con l'attributo "src". L'eventuale contenuto di <script> viene eseguito solo nel caso che lo script esterno non venga caricato correttamente. Purtroppo al momento né V3 né IB2 supportano questa funzionalità.

Per questo numero è tutto. Abbiamo affrontato diversi concetti basilari. Sul CD troverete una serie di esempi adeguatamente commentati nei quali vengono descritti concetti base come variabili, comandi principali, funzioni, ecc. Chi ha già fatto esperienze in C è un po' avvantaggiato e potrà andare anche oltre, ad esempio consultando la documentazione ufficiale di JavaScript creata da Netscape, presente anch'essa nel CD.

Si ringraziano AmiTrix development per AWeb e Vapor (nella persona di Luca Danelon) per Voyager3. Grazie ad Angelo Verdone per la "prova su strada" del corso.

Versioni dei browser Amiga

Voyager3 pre 5	IBrowse 2.1	AWeb 3.3

Corso su REBOL
Parte III: i file, la comunicazione e le porte

di Gabriele Santilli

Questo mese affronteremo uno degli argomenti più importanti del corso: la *comunicazione*. Come prima cosa esamineremo le funzioni che permettono di gestire i file; poi ci occuperemo degli strumenti che REBOL ci offre per comunicare con l'esterno.

Il formato dei nomi dei file

Poiché REBOL è un linguaggio *multipiattaforma*, utilizza per specificare i file e i percorsi un formato indipendente dalla piattaforma. Nella tabella 1 potete vedere un raffronto tra il formato AmigaDOS e quello REBOL.

La gestione dei file

REBOL offre un buon assortimento di funzioni per la gestione dei file; molte di esse sono applicabili anche a file remoti situati su un server FTP.

Poiché ciò potrebbe rivelarsi un problema in termini di sicurezza, normalmente REBOL chiede sempre conferma all'utente prima di effettuare operazioni sui file o sulla rete; sul CD trovate un'appendice dedicata alla funzione `secure`, che permette di impostare i livelli di sicurezza. Per impostare la sicurezza al minimo livello (che permette di effettuare qualsiasi operazione), è sufficiente scrivere `secure none`, oppure lanciare l'interprete specificando l'opzione `-s` (per conoscere la lista delle opzioni disponibili potete usare la funzione `usage`).

Ma passiamo alle funzioni di gestione dei file; `list-dir` mostra a schermo il contenuto di una directory (o, se questa non è specificata, della directory corrente). Il suo uso è piuttosto banale, tuttavia è il caso di notare che accetta come argomento anche una URL, permettendo di visualizzare una directory remota via FTP.

Esempio

Se siete *online*, provate a scrivere:

```
list-dir ftp://ftp.server.net/path/
```

sostituendo a `ftp.server.net` l'indirizzo di un server FTP e a `path` il percorso della directory che volete visualizzare.

Abbiamo detto che, senza specificare un argomento, `list-dir` visualizza il contenuto della directory corrente; per sapere quale essa sia, esiste la funzione `what-dir`.

La funzione `exists?`, invece, ritorna `true` se il file specificato esiste; essa funziona anche con le URL di ogni genere. `size?` ritorna le dimensioni di un file (in byte), `modified?` ritorna la data della sua ultima modifica e `dir?` ritorna `true` se si tratta di una directory; esse funzionano anche con le URL, e sono basate sulla funzione `info?` che ritorna un oggetto contenente queste informazioni.

Per cambiare la directory corrente è possibile usare la funzione `change-dir`. Per creare una directory, invece, esiste la funzione `make-dir`, utilizzabile anche con URL (per creare directory su un server FTP, ad esempio). `rename` permette di rinominare un file (anche remoto), mentre `delete` di cancellarne uno o più di uno specificando `/any` e usando l'asterisco come *wildcard*.

Esempio

Limitiamoci a `delete. delete %NomeFile` cancella il file chiamato NomeFile dalla directory corrente; `delete ftp://ftp.server.net/path/file` cancella un file remoto. `delete/any%DaCancellare/*` cancella tutti i file nella directory DaCancellare,
e `delete/any ftp://my.server.com/MyFiles/*.old` cancella sul server `my.server.com` i file della directory `MyFiles` che terminano per `.old`.

Come ci si potrebbe aspettare, è possibile anche leggere o scrivere file. La funzioni che permettono di farlo sono `read` e `write`. `read` ritorna una stringa contenente il file specificato, occupandosi automaticamente della conversione dei terminatori di linea.

Esempio

```
>> read %readme.txt
== {REBOL/core
Installation Guide
Version 2.1.1

   License

   By downloading or installing the software, you are
   .
```

Il funzionamento di `write` è molto simile; il suo primo argomento è il nome del file in cui salvare il suo secondo argomento (normalmente una stringa). Anche `write` converte automaticamente i terminatori di linea nel formato della piattaforma che si sta utilizzando.

Esempio

Con:

```
write %Prova.txt "Questa è una prova"
```

scriviamo nel file Prova.txt il testo "Questa è una prova".

Esempio

Se avete un file di testo proveniente da una piattaforma diversa da quella che state utilizzando e che utilizza una diversa convenzione per la terminazione delle linee (ad esempio `CR-LF` invece del solo `LF`), potete convertire il file nel formato della vostra piattaforma semplicemente scrivendo:

```
write %FileDaConvertire.txt read %FileDaConvertire.txt
```

Nel caso in cui il file da maneggiare non sia testuale, è possibile usare il raffinamento `/binary` per entrambe le funzioni. In questa maniera il file non viene modificato in alcun modo. Il raffinamento `/lines`, invece, ci permette di gestire un file di testo linea per linea. `read/lines`, infatti, ritorna un blocco di stringhe in cui ogni stringa rappresenta una linea del file, mentre `write/lines` scrive un blocco di stringhe nel file mettendo una stringa per ogni linea.

Esempio

```
  >> read/binary %rebol
  == #{
7F454C46010101000000000000000000020003000100000C492040834000000

50ED020000000000340020000500280017001600060000003400000003480...
  >> read/lines %readme.txt
  == ["REBOL/core" "Installation Guide" "Version 2.1.1" ""
"License"
"" {By downloading or installing the software, you are
consentin...
  >> write/lines %Prova.txt ["Prima linea" "Seconda linea"
"ecc."]
  >> print read %Prova.txt
  Prima linea
  Seconda linea
  ecc.
```

Se necessario, è possibile specificare cosa usare come terminatore di linea con il raffinamento `/with`.

Esempio

```
>> write %Prova.txt "Uno strano|terminatore|di linea"
>> read/lines/with %Prova.txt "|"
== ["Uno strano" "terminatore" "di linea"]
```

```
>> write/lines/with %Prova.txt ["Uno ancora" "più strano"]
"<BR>"
>> read %Prova.txt
== "Uno ancora<BR>più strano<BR>"
```

L'ultimo raffinamento comune ad entrambe le funzioni è `/part`, che legge o scrive solo una parte del file o della stringa.

Esempio

Per leggere solo i primi 10 caratteri:

```
>> read/part %Prova.txt 10
  == "Uno ancora"
```

e per scrivere solo i primi 10:

```
>> write/part %Prova.txt "12345678901234567890" 10
>> read %Prova.txt
== "1234567890"
```

`write` ha altri due raffinamenti importanti: `/append` permette di aggiungere i dati alla fine del file anziché sovrascriverlo, mentre `/allow` permette di specificare i permessi per il file che si sta creando.

Esempio

```
>> write %Prova.txt "abcdef"
>> write/append %Prova.txt "ghijklmno"
>> read %Prova.txt
== "abcdefghijklmno"
>> write/allow %Permessi "TEST" [read write execute]
```

Terminiamo questo paragrafo citando due utili funzioni: `clean-path` e `split-path`. La prima trasforma un percorso relativo in uno assoluto, mentre la seconda divide il percorso dal nome del file.

Esempio

```
>> what-dir
== %/Work/Programmazione/Rebol/
>> clean-path %..
== %/Work/Programmazione/
>> split-path %path/file
== [%path/ %file]
>> split-path clean-path %rebol
== [%/Work/Programmazione/Rebol/ %rebol]
```

È opportuno rimarcare che tutto quello che abbiamo detto è valido non solo per i file locali ma anche per i dati provenienti da un computer remoto attraverso la rete; approfondiremo questo argomento più avanti.

Salvataggio e caricamento di valori

Abbiamo visto come leggere e scrivere stringhe e sequenze binarie. Ma come fare per gli altri tipi di dato disponibili in REBOL? Ossia, se volessimo salvare (per poi poter ricaricare) un blocco, una data o un altro tipo di dato? REBOL offre altre due funzioni, `save` e `load`, che permettono proprio di salvare e caricare un qualsiasi valore.

Esse non vanno confuse con `write` e `read`: mentre queste ultime scrivono o leggono sequenze di byte (o caratteri), le prime permettono di salvare e poi caricare un qualsiasi valore REBOL.

Esempio

La differenza tra `read/write` e `load/save` può sembrare sottile, ma è molto importante:

```
>> write %ConWrite ["ABC" abc 1-Jan-2000 13:45 'def 123.124.125]
>> save %ConSave ["ABC" abc 1-Jan-2000 13:45 'def 123.124.125]
>> read %ConWrite
== "ABCabc1-Jan-200013:45def123.124.125"
>> read %ConSave
== {"ABC" abc 1-Jan-2000 13:45 'def 123.124.125}
>> load %ConWrite
== ABCabc1-Jan-200013:45def123.124.125
>> type? load %ConWrite
== url!
>> load %ConSave
== ["ABC" abc 1-Jan-2000 13:45 'def 123.124.125]
```

Come vedete, provando a caricare con `load` il file scritto con `write` abbiamo ottenuto, anziché un blocco, addirittura una URL! Ciò è avvenuto perché `write` ha trasformato il blocco in una stringa e poi ha salvato questa; `load`, cercando di interpretare quella sequenza di caratteri come valore REBOL, ha incontrato i : ed ha pensato che si trattasse di una URL.

È il caso di notare che `load` può caricare i valori oltre che da un file anche direttamente da una stringa.

Esempio

```
>> string: "11-Nov-1999"
== "11-Nov-1999"
>> date: load string
== 11-Nov-1999
>> type? string
== string!
>> type? date
== date!
```

In sostanza, dunque, `load %file` è equivalente a `load read %file`; l'operazione inversa, cioè la trasformazione di un valore in una stringa, è effettuata dalla funzione `mold`: essa genera una stringa in modo tale che possa essere ritrasformata nel valore originario tramite `load`. Ciò significa anche che `save %file valore` è equivalente a `write %file mold valore`.

(In realtà, le due coppie di espressioni non sono perfettamente equivalenti, ma la differenza è minima.)

La gestione degli errori

Quando si ha a che fare con i file o con la rete, diventa importante la possibilità di gestire tutte le situazioni di errore impreviste che possono verificarsi (file mancanti, siti web non raggiungibili, ecc.). Come ormai vi aspetterete, anche la gestione degli errori in REBOL è molto semplice. La funzione `try`, infatti, permette di eseguire un blocco ritornando il suo risultato se tutto è andato bene, oppure un valore di tipo errore nel caso qualcosa vada storto. I valori di tipo errore sono molto simili a delle "bombe": bisogna maneggiarli con molta cura e disinnescarli per poterli analizzare. Se infatti un errore non viene disinnescato o assorbito da qualche funzione (come `error?`), l'interprete interrompe l'esecuzione dello script e stampa a schermo un messaggio d'errore. La funzione `disarm` permette di disinnescare un errore trasformandolo in un semplice oggetto che può essere poi analizzato, mentre `error?` ritorna `true` se il valore che riceve come argomento è di tipo errore.

Esempio

```
>> parola-inesistente
** Script Error: parola-inesistente has no value.
** Where: parola-inesistente
>> if error? try [parola-inesistente] [print "Toh, un errore!"]
Toh, un errore!
>> if error? errore: try [read %FileInesistente] [print "Il file non esiste!"]
Il file non esiste!
>> errore
** Access Error: Cannot open /Work/Programmazione/Rebol/FileInesistente.
** Where: read %FileInesistente
>> print mold disarm errore
make object! [
    code: 500
    type: access
    id: cannot-open
    arg1: {/Work/Programmazione/Rebol/FileInesistente}
    arg2: none
    arg3: none
    near: [read %FileInesistente]
    where: none
```

Ovviamente, è anche possibile generare valori di tipo errore, cosa che può rivelarsi utilissima in molte situazioni.

Esempio

```
>> make error! "Errore generato dall'utente"
** User Error: Errore generato dall'utente.
** Where: make error! "Errore generato dall'utente"
>> make error! [
    access
    cannot-open "quel file laggiù in fondo"
    none none
    [mi prendi quel file?]
    ]
```

```
** Access Error: Cannot open quel file laggiù in fondo.
** Where: mi prendi quel file?
```

Inoltre, un modo conveniente per gestire gli errori o le situazioni "eccezionali" è quello di usare, appunto, le *eccezioni*. In sostanza, è possibile con la funzione `throw` "lanciare" un valore che può essere "catturato" solo dalla funzione `catch`, e dunque interrompere l'esecuzione di un blocco.

La funzione `catch` esegue un blocco e ritorna il suo risultato se non viene mai incontrata la funzione `throw`, altrimenti ritorna il valore "lanciato" da quest'ultima. È possibile annidare le `catch` a piacimento, ed è anche possibile con il raffinamento `/name` assegnare un nome ad una `catch` e lanciare un valore a quella specifica `catch`; in questo modo è possibile gestire gli errori a diversi livelli all'interno di uno script. Si noti che una `catch` senza nome cattura qualsiasi lancio, anche se questo ha un nome.

Esempio

Vediamo adesso un esempio un po' articolato, che ci permetterà di scoprire meglio il meccanismo delle eccezioni. Definiamo innanzitutto una funzione:

```
>> ciclo: func [livello] [
[     print catch/name [
[        forever [
[           print ["Livello" livello]
[              switch ask "Cosa fare? " [
[                 "sali" [
[                    ciclo livello + 1
[                 ]
[                 "scendi" [
[                    throw/name
[                       make string! reduce [
[                          "Scendo dal livello " livello
[                       ] 'precedente
[                 ]
[                 "esci" [
[                    throw/name "Esco" 'primo
[                 ]
[              ]
[        ]
[     ] 'precedente
[ ]
```

Questa funzione (ricorsiva) entra in un ciclo infinito; l'unico modo di uscire dal ciclo è tramite un'eccezione (in realtà in questo caso basterebbe `break`...). Daremo alle `catch` un nome, cosa che ci permetterà di saltare indietro al livello precedente o di saltare direttamente al `livello 0`. La funzione `switch` ci permette di fare delle decisioni in base a ciò che l'utente risponde alla nostra domanda.

```
>> esempio: func [] [
[     print catch/name [
[        ciclo 1
[        "Livello 0 -- esco"
[     ] 'primo
[ ]
```

Chiamando esempio, entriamo nel livello 1. Possiamo poi navigare all'interno dei livelli:

```
>> esempio
Livello 1
Cosa fare? sali
Livello 2
Cosa fare? sali
Livello 3
Cosa fare? non so
Livello 3
Cosa fare? scendi
Scendo dal livello 3
Livello 2
Cosa fare? sali
Livello 3
Cosa fare? sali
Livello 4
Cosa fare? esci
Esco

>> esempio
Livello 1
Cosa fare? sali
Livello 2
Cosa fare? scendi
Scendo dal livello 2
Livello 1
Cosa fare? scendi
Scendo dal livello 1
Livello 0 -- esco
```

Una discussione più approfondita sulle eccezioni esula dai fini di questo corso. I lettori interessati potranno abbonarsi alla mailing list del corso (v. il box presente nella prima lezione) per richiedere approfondimenti.

Invio di posta elettronica

Passiamo ora al metodo più semplice di comunicazione attraverso Internet: la posta elettronica.

Discuteremo in questo paragrafo delle funzioni `send` e `resend`. La prima permette di inviare un messaggio di posta elettronica (*e-mail*), mentre la seconda permette di fare il "forward" di un messaggio ricevuto. send ha bisogno di due parametri: l'indirizzo del destinatario e il testo del messaggio.

Esempio

Per inviare un messaggio all'indirizzo `user@host.net`, dovete semplicemente scrivere:

```
send user@host.net "Ciao amico!"
```

Ovviamente è necessario aver impostato l'indirizzo del vostro server SMTP; normalmente questo ed altri dati vengono chiesti la prima volta che si lancia REBOL e vengono salvati nel file `user.r`.

`send` usa automaticamente la prima linea del messaggio come oggetto dell'e-mail. Nel caso in cui si voglia specificare una intestazione particolare per il messaggio, è possibile offrirla a `send` tramite il raffinamento `/header`.

Esempio

```
send/header user@host.net {Caro amico,
    è molto che non ci sentiamo e volevo sapere come
stai.

    A presto,
        il tuo amico.
} [
    To: "Amico Lontano <user@host.net>"
    From: "Il tuo vecchio amico <io@mioserver.com>"
    Subject: "Come stai?"
    Organization: "REBOL users"
]
```

send permette di inviare un messaggio anche a più indirizzi; normalmente, send manda un messaggio per ogni indirizzo, ma con il raffinamento /only è possibile inviare un solo messaggio con destinatari multipli.

Esempio

```
send [amico1@host1.com amico2@host2.com] "Ciao!"
send/only [amico1@host1.com amico2@host2.com] "Ciao!"
```

I protocolli predefiniti

Oltre ad inviare e-mail tramite il protocollo SMTP, REBOL è in grado di comunicare con il mondo esterno attraverso praticamente tutti i protocolli più diffusi. I protocolli predefiniti sono: Finger, Whois, Daytime, SMTP, POP, HTTP, FTP, ed NNTP. Faremo ora una rapida carrellata sui più importanti.

Il protocollo POP (*Post Office Protocol*) è quello più comunemente usato per scaricare la posta elettronica. Il suo utilizzo in REBOL è semplicissimo, e permette di scaricare le e-mail e navigare nella *mailbox*. Poiché per navigare nella mailbox è necessario usare una porta, analizzeremo questa funzionalità nel prossimo paragrafo.

Esempio

Per scaricare tutte le vostre e-mail (senza cancellarle dal server) è sufficiente:

```
read pop://username:password@pop.server.net
```

sostituendo i dati opportuni a `username`, `password` e `pop.server.net`.

Per scaricare il messaggio 54, basta scrivere:

```
read pop://username:password@pop.server.net/54
```

In molti casi è utile usare la notazione equivalente:

```
read [
    scheme: 'pop
    user: "username"
    pass: "password"
    host: "pop.server.net"
    target: 54
]
```

Il protocollo HTTP (*HyperText Transfer Protocol*) permette di scaricare dati da un server web.

Esempio

```
read http://www.rebol.com/     target: 54
]
```

Il protocollo FTP (*File Transfer Protocol*), invece, permette di scaricare o inviare file verso un server. Come abbiamo già visto, è possibile usare quasi tutte le funzioni di gestione dei file anche attraverso il protocollo FTP, ed usare `read` e `write` per scaricare o inviare file.

Il protocollo NNTP (*Network News Transfer Protocol*) è utilizzato per interagire con i cosiddetti "*newsgroup*", ovvero gruppi di discussione. Vedremo qui solo gli esempi d'uso più semplici.

Esempio

Per ottenere la lista dei gruppi:

```
read nntp://news.server.net
```

per scaricare tutti gli articoli di un gruppo:

```
read nntp://news.server.net/news.group
```

per scaricare l'articolo 100:

```
read nntp://news.server.net/news.group/100
```

Le porte

Ogni tipo di comunicazione in REBOL avviene, implicitamente o esplicitamente, attraverso le porte. Una porta è infatti un "passaggio" attraverso il quale possono fluire dei dati. Essa permette cioè di inviare o ricevere dati ad uno specifico destinatario e secondo uno specifico schema. Dal punto di vista dell'invio e della ricezione dei dati, le porte sono gestite in modo simile alle serie, con le funzioni `insert`, `pick`, `copy` ecc. Lo schema definisce il metodo utilizzato per la comunicazione.

Prima di poter interagire con una porta, però, è necessario aprirla (operazione che attiva la "connessione" con il destinatario), e quando l'interazione è terminata è necessario chiuderla. Le due funzioni che permettono di effettuare queste operazioni sono open e `close`.

Esempio

Vediamo il caso più semplice. Useremo lo schema file, che permette di comunicare con il filesystem; apriremo una porta sul file `readme.txt` e leggeremo alcuni byte, infine chiuderemo la porta.

```
>> port: open [scheme: 'file target: %readme.txt]
>> copy/part port 20
== "REBOL/core^/Installat"
>> close port
```

Per descrivere la porta da aprire è possibile anche specificare una URL o, in questo caso, semplicemente il file:

```
open file:readme.txt
open %readme.txt
```

La funzione open accetta molti raffinamenti, il cui funzionamento è stato in gran parte descritto parlando dei raffinamenti di `read` e `write`. Vedremo quindi solo alcuni esempi.

Esempio

Gli esempi che faremo sono relativi allo schema file, ma possono essere generalizzati senza grosse difficoltà per quasi tutti gli altri schemi.

`/binary` permette di comunicare dati binari anziché testo:

```
>> port: open/binary %rebol011.lha
>> copy/part port 20
== #{20202D6C68352D920700000A1500008A96B52600}
>> close port
```

`/lines` ci permette di gestire un file di testo per linee:

```
>> port: open/lines %readme.txt
>> pick port 1
== "REBOL/core"
>> pick port 2
== "Installation Guide"
>> pick port 30
== "for a library of example scripts and how-tos."
>> close port
>> port: open/lines %Prova.txt
>> pick port 1
== "abcdefghijklmno"
>> pick port 2
== none
>> insert port "Nuova linea"
>> pick port 1
== "Nuova linea"
>> pick port 2
== "abcdefghijklmno"
>> remove next port
>> insert tail port [
[     "Seconda linea"
[     "Terza linea"
[     "Quarta linea"
[     ]
>> pick port 3
== "Terza linea"
>> close port
>> read %Prova.txt
== {Nuova linea
Seconda linea
Terza linea
Quarta linea
}
```

Gli altri raffinamenti interessanti sono `/direct`, che disabilita il *buffering* e `/new`, che crea un nuovo file (se già presente lo sovrascrive), più `/with` e `/allow` che hanno le stesse funzionalità degli equivalenti raffinamenti di `read` e `write`.

Oltre allo schema file, sono disponibili gli schemi relativi ai protocolli che abbiamo discusso nel precedente paragrafo. Inoltre, è possibile comunicare a basso livello attraverso la rete con gli schemi `tcp` e `udp`.

Esempio

Apriamo una porta con schema POP:

```
port: open pop://user:pass@server.net
print ["Sul server sono presenti" length? port "messaggi."]
```

scarichiamo il terzo messaggio:

```
pick port 3
```

rimuoviamo il primo messaggio:

```
remove port
```

e così via... alla fine chiudiamo la porta

```
close port
```

Anche per questo mese è tutto. Trovate altro materiale interessante sul CD.

AmigaDos	REBOL
Volume:Percorso/File	%/Volume/Percorso/File
/ (directory precedente)	%../
"" (directory corrente)	%./

Tabella 1: Confronto tra il formato dei nomi dei file in REBOL e in AmigaDOS.

FX Paint 1.0, il nuovo arrivo!

di Luca Danelon

Uno degli ambiti in cui Amiga continua ancora a proporre novità sembra sicuramente essere la grafica; l'azienda tedesca Innovative, dopo una campagna pubblicitaria di diversi mesi ha finalmente rilasciato il suo nuovo prodotto, FXPaint, alla fiera di Colonia.

FXPaint si propone come un programma di elaborazione grafica "completo", non orientato solo alla creazione di grafica pittorica, ma anche alla sua modifica, conversione e addirittura catalogazione: questo per la struttura particolare del programma, che affianca all'eseguibile principale diversi moduli ed addirittura programmi completi preposti ai compiti prima menzionati. Poiché FXPaint è un programma nuovo, sviluppato proprio in questi mesi, incorpora molte delle novità ricercate dagli utenti: supporto diretto di schede PPC, utilizzo di alcune nuove caratteristiche del sistema operativo AmigaOS 3.5 (le nuove API di stampa, i datatype e il nuovo sistema di icone a palette variabile) e compatibilità con l'hardware esistente per Amiga (scanner, Vlab e tavolette grafiche).

La confezione

FXPaint viene fornito in una normale custodia per CD, contenente il CD-ROM serigrafato ad un solo colore e una scheda di registrazione, assieme ad un adesivo, incollato all'interno della copertina, con il codice seriale per attivare il programma. Come è ormai abitudine nel panorama software, non solo della nostra piattaforma, i produttori non includono più manualistica stampata, relegando le istruzioni per l'uso dei propri pacchetti a testi in formato elettronico. La scelta, come già più volte sottolineato, non è certamente apprezzabile, in quanto obbliga l'utente a consultare la documentazione sullo schermo del proprio computer, ma è comprensibile visto il notevole risparmio in termini economici che tale assenza porta al produttore e quindi al prezzo del software per l'utente finale.

La documentazione è presente quindi in formato di ipertesto AmigaGuide, direttamente consultabile dall'interno del programma da un apposito menù; i testi sono abbastanza curati, sintetici e con molti riferimenti incrociati.

Il CD-ROM contiene ben 276 Mb di software, anche se gran parte di questi Mb sono occupati da file grafici (sfondi, texture, immagini e video) allegati al programma come "bonus"; in aggiunta, vi sono anche le sezioni "Demos", dedicata ai dimostrativi del software prodotto da Innovative, "Tools", contenente software di utilità, e "Developers", con informazioni tecniche sullo sviluppo di moduli aggiuntivi per il programma. Il programma principale non è eseguibile direttamente da CD-ROM, ma deve essere installato tramite l'apposita icona; la sua occupazione totale su HD è di poco superiore ai 2 Mb.

Richieste di sistema

FXPaint richiede un sistema minimo composto da un Amiga con CPU 68020, 8 Mb di memoria, AmigaOS 3.0 e almeno 10 Mb di spazio libero su disco rigido; naturalmente, i reali requisiti per poter operare proficuamente con il programma sono un processore 68040-68060, eventualmente affiancato da un processore PPC, scheda grafica, 16 o 32 Mb di memoria e AmigaOS 3.5. Nella documentazione si specifica che il programma potrebbe funzionare eventualmente anche con schede acceleratrici con il solo processore PowerPC.

La semplice confezione del programma.

L'interfaccia

Al lancio, dopo aver espletato l'obbligo dell'inserimento del codice seriale e dei propri dati, per personalizzare il programma, il software apre la sua interfaccia, caratterizzata da piacevoli icone colorate; in alto, sotto la barra dello schermo, vi è una prima fila di icone con le classiche funzioni per l'apertura, memorizzazione e

Configurazione usata per la prova

- Amiga 4000
- CPU: 68060 a 50 Mhz e PPC 604e a 150 Mhz
- RAM: 32 Mb Fast, 2 Mb Chip
- OS: ROM 3.1, Workbench 3.1 e 3.5
- Altro: Scheda grafica CyberVision con CyberGraphics 3

FXPaint 1.0

stampa dei propri lavori, assieme ai tool per lo zoom, l'undo e redo delle ultime azioni eseguite e il bottone "Fix", immancabile ormai in ogni programma di grafica su Amiga. Una barra mobile, posta in apertura sul lato sinistro, contiene invece i tool da disegno e la selezione delle immagini su

Le numerose finestre per la scelta e la configurazione degli effetti e degli strumenti del programma.

Il contenuto del CD-ROM di FXPaint.

cui operare; ad una prima, veloce osservazione, la disposizione delle funzioni ricorda molto Photogenics 4 di Paul Nolan, già recensito su queste stesse pagine.

Tutti i tool hanno un "bubble help", cioè un breve aiuto sulla funzione dello stesso, che compare lasciando fermo il mouse nell'area del bottone; per aggiornare invece l'utente sullo stato delle operazioni del programma, vi è una barra di progressione, posta in alto a destra, con la funzione di indicare l'avanzare delle operazioni selezionate.

Il programma, al suo primo lancio, si apre sullo schermo del Workbench, anche se è ovviamente possibile configurare uno schermo proprietario sul quale operare (meglio se a risoluzione e numero di colori elevati); il programma apre anche un simpatico "Tip of the day", una finestra contenente un breve consiglio sull'utilizzo del programma, eventualmente eliminabile. Già da questa prima finestra si nota comunque come i gadget utilizzati non siano quelli standard propri dell'interfaccia Amiga, ma siano frutto di un'interfaccia proprietaria: molti requester di conferma presentano ad esempio alcune piccole immagini esemplificative della funzione che andiamo a compiere, mentre in molte finestre vi sono simpatiche icone raffiguranti la funzione delle opzioni.

Il funzionamento

Alla base di FXPaint vi sono i layer, gli "strati" di disegno ormai utilizzati dalla maggior parte di software grafico per la creazione e la modifica di immagini: nel programma in esame vi è un primo strato, definito "picture layer", che contiene l'immagine caricata o creata da FXPaint, a cui vengono sovrapposti i "drawing layer" e "alpha layer" che definiscono invece l'area su cui operare le modifiche applicate nell'"effect layer". Come in tutti i programmi basati su layer, FXPaint permette di aggiungere o rimuovere gli effetti applicati con un semplice click del mouse: il tasto sinistro infatti applica l'effetto, mentre il tasto destro lo annulla, ripristinando le precedenti condizioni dell'immagine. Inoltre, ogni modifica non è permanente se non convalidata dalla pressione del tasto "Fix", che incorpora le modifiche finora effettuate nel layer base dell'immagine.

Al fuoco, al fuoco!

FXPaint cita tra le sue feature la possibilità di generare l'"effetto fuoco", ormai diventato un must per i programmi di grafica. Tale effetto è ottenuto tramite diverse funzioni del programma, a seconda che si desideri inserire tale effetto in un'immagine già pronta o se ne voglia creare una ex-novo, contenente solo le calde fiamme. In entrambi i casi, numerose sono le possibilità di configurazione, permettendo di generare veri e propri "muri" di fuoco, semplici falò o principi di incendio: la creazione di un'immagine contenente solo fuoco e fiamme è possibile tramite l'apposita voce di menu (New, Fire) e permette di impostare diversi parametri, quale la dimensione dell'immagine, il tipo di "fuoco" e il "calore" dello stesso. Utile il tasto di "Preview" per verificare l'anteprima dell'effetto desiderato. Nel caso in cui invece si voglia aggiungere il fuoco all'interno di un'immagine già pronta, è possibile selezionare il plugin "Pyro", che permette una buona selezione di brush con i quali disegnare il proprio fuoco; in verità, i brush presenti possono tornare utili anche per disegnare esplosioni, stelle, lava e così via.

Diverse tipologie di fuoco, ottenute direttamente dalla creazione di una nuova immagine (in alto) o come applicazione del plugin "Pyro" (in basso).

L'essenziale finestra delle impostazioni; si noti la memorizzazione dell'immagine in corso (barra di progressione in alto a destra).

La pratica interfaccia di FXAlbum.

Al lavoro

L'ambiente di lavoro di FXPaint richiede un periodo minimo di adattamento alle sue funzioni e alla concezione con i quali sono stati progettati i tool e la disposizione degli stessi: nella barra laterale troviamo infatti solo le classiche primitive per il disegno di forme geometriche o la sperimentazione a mano libera. I veri e propri effetti del programma sono racchiusi nella finestra "fxManager", ordinatamente elencati e suddivisi per categorie: per ogni voce è possibile aprire un ulteriore requester contenente le opzioni dello strumento selezionato, per impostare ad esempio la dimensione o la tipologia specifica dell'effetto.

Numerose sono le finestre di configurazione che il programma utilizza: per indicare le principali sulle quali si lavorerà più spesso nel corso di una sessione di elaborazione, vanno citate quelle per la selezione del colore (Color manager), per le operazioni sugli strati di disegno (Layer toolbox) e per la personalizzazione della "forma" degli strumenti (Brush manager). Numerose anche le finestre accessorie, per visualizzare ad esempio le coordinate di disegno (con una novità: oltre all'indicazione in pixel, anche quella in millimetri e pollici) o creare gli istogrammi di utilizzo dei colori. Essenziale infine la finestra per la configurazione del programma, che permette la scelta dello schermo su cui operare e l'impostazione di alcune variabili quali la presenza degli aiuti sui bottoni (bubble help) o il grado di conoscenza dell'utente.

Contrariamente ad altri programmi di grafica su Amiga, FXPaint implementa anche il concetto di "bacchetta magica" tanto famoso in ambiente Photoshop: l'apposito tool del programma permette la selezione di aree di colore simile all'interno di un'immagine, ed offre anche la possibilità di aggiungere o rimuovere particolari aree della selezione.

Non ci addentriamo nell'analisi dei numerosi effetti offerti dal software, in quanto molti di essi sono ormai comuni ad ogni buon programma di grafica; potete trovare comunque in queste pagine una lista completa degli oltre 70 effetti forniti di base con FXPaint, assieme ad una lista di formati grafici compatibili.

FXConv e FXImageMap in azione. Si noti, nella finestra di FXImageMap, la selezione delle aree sensibili al passaggio del mouse, indicate dai rettangoli nell'immagine di preview a destra.

Gli optional

FXPaint vanta anche diversi importanti "optional", sezioni del programma che lo rendono unico: FXAlbum, ad esempio, permette di ordinare e catalogare una serie di immagini, salvandole poi in veri e propri album digitali. Il programma permette di

Formati grafici ed effetti

FXPaint è in grado di caricare e memorizzare i seguenti formati grafici: ILBM, PCX, BMP, TARGA, JPEG, YUVN, LJPG, PNM, RGB8, TIFF, IFF24. Manca invece il supporto per GIF e TIFF compressi, per ragioni di licenze sulla compressione LZW.

Per quel che riguarda gli effetti grafici, la lunga lista comprende Anti "red eyes", Antique, Black&White, Bluebox, Bumpmapper, Buttonborder, Clone, Colourize, Compose, Convolution, Correction, Create border, Create wave, Deinterlace, Draw, Dithering, Distortion, Earthquake, Embed/Watermark Plugin, Emboss, Explosion-Tile, Fisheye, Gaussian blur, Gradation-curve, Glow, Oil-Painting, Pagecurl, Pixelise, Posterize, Pyro functions, RGB-Shifting, Remove isolated pixels, Replace color, RLE compression optimizer, Rotate, Rubthrough, Scale, Selective Gaussian Blur, Shear, Silhouette, Smooth, Spread, Straw, Supernova, Texture, Tile, TV Lace, ICS Color Correction, Insert brush, Invert/Negative, Lightsource, Lightspeed, Limit RGB, Logic, Maximum, Median, Minimum, MinMax, Mirage, Mirror, Mosaic, Motion, Move, Noise, Waves, Zoom-Blur.

creare slideshow degli immagini catalogate in un album, o di caricare le immagini selezionate direttamente in FXPaint per una loro modifica.

FXConv si propone invece per la conversione di formato di un elevato numero di immagini: tramite una comoda interfaccia all'interno di FXPaint, è possibile specificare una o più directory sorgenti, da cui prelevare i file, ed una directory di destinazione, selezionando anche il formato grafico nel quale salvare le nuove immagini.

FXImageMap torna utile invece ai web designer, e a tutti coloro che, nelle pagine web, vogliono inserire link diversi a seconda della zona selezionata di un'immagine; il programma permette infatti di selezionare aree dell'immagine caricata e abbinarle ad un link, con eventuale specifica del frame di destinazione. Compito di FXImageMap, generare un testo HTML corretto per la gestione della mappa. Accanto a questi veri e propri "programmi nel programma" (attenzione, le sezioni citate sono parte integrante del programma principale, non eseguibili a parte), FXPaint offre una struttura modulare, con la possibilità di aggiungere appositi "plugin", quali quelli già inclusi nel CD-ROM per la creazione di effetti pirotecnici o per abilitare particolari funzioni legate ad AmigaOS 3.5, o ancora per visualizzare la documentazione o caricare le immagini tramite datatype.

FXScan

Una sessione di correzione di un'immagine: numerose le voce di intervento possibili.

Innovative ha rilasciato, contemporaneamente a FXPaint, un altro pacchetto di grafica dedicato però principalmente all'acquisizione e correzione delle immagini da scanner: FXScan, questo il nome del pacchetto, viene fornito in una bustina di plastica contenente il dischetto, con il numero seriale stampigliato sull'etichetta, e l'immancabile scheda di registrazione. Il programma, installato, occupa circa 1 Mb, e offre un'interfaccia simile a quella del suo "fratello maggiore", con icone colorate poste in una piacevole barra sul lato sinistro dello schermo. La funzione di questo programma è principalmente quella di compiere correzioni sulle immagini acquisite da scanner; benché infatti la documentazione vanti la possibile acquisizione diretta di immagini, si scopre che il programma richiede ScanQuix per interfacciarsi correttamente con l'hardware, ed offra invece come proprie caratteristiche la correzione ed elaborazione delle immagini secondo numerosi parametri. E' possibile applicare una calibrazione di colore (secondo lo standard ICS), ottimizzare l'utilizzo dei colori, ruotare e sfuocare le immagini: il menù per l'elaborazione dell'immagine vede la presenza di voci quali correction (correzione dei colori), blur (sfocatura, secondo diversi livelli), mirror (capovolgimento dell'immagine secondo l'asse verticale o orizzontale), rotate (rotazione con angolazioni di 90, 180 e 270 gradi), invert (inversione dei colori), scale (scalatura dell'immagine), black&white (eliminazione delle informazioni sul colore, trasformando l'immagine in bianco e nero), cut (riduzione delle dimensioni dell'immagine, tagliandone i bordi), ognuno con una nutrita lista di opzioni per personalizzare l'operazione scelta.

L'interfaccia del programma, con la finestra per le impostazioni e la guida in linea.

Come FXPaint, il programma è in grado di caricare e memorizzare le immagini in differenti formati grafici, la stampa vede il supporto – se presente – del nuovo printer.device di AmigaOS 3.5 (eventualmente applicando routine ottimizzate se invece tale device è presente in una versione anteriore) e vi è un supporto diretto di schede acceleratrici con processore PowerPC. Il programma non ha particolari requisiti hardware, accontentandosi infatti anche di un processore base (68000) e di 2 Mb di memoria; per sfruttare adeguatamente il programma è meglio dotarsi di una scheda grafica, di AmigaOS 3.5 e del software ScanQuix, per poter utilizzare anche la funzione di acquisizione delle immagini direttamente dal programma.

Produttore: Innovative (www.innovative.de) Prezzo: 25 EURO

Conclusioni

Il programma, visto anche il suo numero di versione, è soggetto ancora a numerosi difetti o incongruenze; non è raro che il programma manifesti blocchi di sistema o addirittura mandi in crash la macchina, senza apparenti ragioni. Alcune idiosincrasie si notano anche nell'interfaccia, con finestre purtroppo non dotate di gadget di ridimensionamento, che portano a riempire ben presto l'area di lavoro; la scelta di un'interfaccia non standard porta anche ad una certa lentezza nel refresh, anche su processori potenti, quale quello della presente prova.

Innovative si è dimostrata comunque attenta alle segnalazioni degli acquirenti, e ha già reso disponibile presso il suo sito web un primo "enhancement kit" per curare alcuni gravi problemi, quali quello legato ad alcune incompatibilità con il sistema grafico Picasso (nella primissima versione del programma vi era addirittura una selezione nelle preferenze per abilitare una sorta di "workaround", poi eliminata in favore di un più corretto supporto di questo sistema).

FXPaint si configura quindi come una scelta ideale per coloro che desiderano avvicinarsi al mondo dell'elaborazione grafica, anche in vista dei numerosi "optional" (la struttura a plugin facilmente ampliabile, la presenza di numerosi programmi accessori per la catalogazione e la conversione delle immagini) e del prezzo contenuto.

Scheda prodotto

Autore: Felix Schwartz, Innovative
WWW: www.innovative-web.de
Disponibile direttamente presso il produttore
Prezzo: 71 EURO

Concierto: modulo audio per PicassoIV

di Federico Pomi

Una delle peculiarità della scheda grafica PicassoIV è la possibilità di espanderla con moduli aggiuntivi, che la rendono la base di un ben sviluppato sistema multimediale. Nel numero precedente della rivista, è stato recensito il modulo Paloma, dedicato all'input video, e con quest'articolo andremo a scoprire Concierto, il piccolo modulo che gestisce l'audio e che si integra alla perfezione con Paloma.

La confezione ed il contenuto

Aperta la classica confezione in cartone bianco, in linea con tutti i prodotti Village Tronic, si è subito sorpresi dalla ricchezza di contenuti: la scheda madre di Concierto (grande pochi centimetri quadrati, col chip principale al centro), una piccola scheda con i connettori audio e MIDI, una piattina per collegare le due schede, due cavi per adattare i connettori standard MIDI ai Mini DIN 5 della scheda, il manuale, un dischetto col software, il manuale e la cartolina di registrazione.

Installazione hardware

L'installazione fisica necessita più tempo dell'installazione di una normale scheda Zorro II/III, poiché è necessario prima di tutto rimuovere la PicassoIV dal proprio computer, localizzare il punto in cui il modulo va installato, e collegare alcuni connettori.

L'operazione è comunque facile, anche grazie alle fotografie presenti nel manuale, che guidano l'utente passo dopo passo.

Sfortunatamente la qualità delle fotografie è scadente, poiché l'intero manuale è fotocopiato in bianco e nero, e alcune foto risultano essere troppo scure.

La confezione ed il suo contenuto.

Prima di collegare il modulo alla scheda grafica, è necessario connetterlo, per mezzo della piattina fornita, alla schedina dei connettori audio e MIDI, operazione non più eseguibile una volta installato il modulo. Successivamente, è sufficiente collocare il modulo nella giusta posizione sopra la PicassoIV, applicando una leggera pressione, ed in breve le due schede saranno saldamente ancorate una all'altra.

A questo punto possiamo reinserire la scheda grafica, completa di scheda audio, nello slot Zorro/Video e, per ultimare l'installazione, applicare la schedina dei connettori sul retro del computer, in corrispondenza di uno slot Zorro libero o, se non se ne hanno di disponibili, è possibile anche far uscire la piattina e fissare la schedina al case del computer, anche se questa soluzione è meno elegante ed è sconsigliata dal manuale. Se si possiede un lettore di CDROM o un masterizzatore con uscita audio, si può infine collegarlo alla PicassoIV, per mezzo di un cavetto reperibile in qualunque negozio d'informatica e, in genere, fornito assieme al lettore.

Installazione ed uso del software

Il software di gestione è distribuito su un dischetto a bassa densità; in pochi minuti, mediante l'installer di sistema, viene copiato sulla partizione il driver AHI, il driver CAMD, la concierto.library per l'accesso a basso livello alla scheda, un mixer, un registratore di suoni, il datatype AIFF ed, eventualmente, la documentazione per sviluppatori. Viene anche controllato il firmware della PicassoIV e, se necessario, aggiornato. Il nuovo firmware, oltre alla nuova gestione dei moduli e ad alcune migliorie minori, offre un menu di configurazione, che appare tenendo premuto il tasto Shift in fase di boot. Da questo menu è possibile configurare le opzioni del Flicker Fixer della PicassoIV, di Concierto (come l'avviso acustico all'accensione, che ricorda molto i Macintosh, ed il volume a cui miscelare l'audio Amiga), e del modulo Pablo.

Su dischetto non è presente il software AHI, che deve quindi essere precedentemente installato dall'utente. AHI è dive-

Concierto: modulo audio per PicassoIV

nuto in breve tempo lo standard de facto per la gestione di schede audio su Amiga; è strutturato molto bene e consente allo sviluppatore di programmi musicali di poter scrivere il proprio programma senza doversi preoccupare di quale dispositivo audio verrà utilizzato, ed all'utente di associare ad ogni programma una scheda audio o l'audio interno di Amiga, o di redirigere l'output su file, impostando, in tutti i casi, la frequenza ed altre caratteristiche della modalità audio. Concettualmente AHI ed il suo programma di preferenze sono molto simili alla gestione degli schermi e delle modalità video RTG offerte da CyberGraphics o Picasso96 ed il programma di sistema ScreenMode. Quasi tutti i programmi musicali sviluppati negli ultimi anni offrono la possibilità di usare AHI come dispositivo di output, e questo consente, installato il driver per Concierto, di continuare ad usare gli stessi programmi e godere subito della maggiore qualità acustica della nuova scheda, semplicemente cambiando le impostazioni di AHI, nelle preferenze generali o nei singoli programmi.

La commodity per la gestione del mixer.

Il registratore e riproduttore fornito con la scheda.

Concierto (a patto di avere CPU e RAM veloci) gestisce senza problemi modalità stereo fino a 44.1KHz a 16 bit, ossia la stessa qualità e frequenza dei CD Audio.

Il driver CAMD (acronimo di "Commodore-Amiga MIDI Driver"), permette di accedere alle due porte MIDI della scheda con tutti i programmi, ad esempio i sequencer, che supportano tale standard. I programmi Deluxe Music Construction Set 2.0 ed Euterpe sono citati nel manuale come esempio di programmi che funzionano correttamente.

Per i programmi che offrono la gestione MIDI, ma che non hanno adottato lo standard CAMD, ma si sono sempre appoggiati alla porta seriale, viene fornito il concierto.device che si comporta esattamente come il serial.device e dovrebbe quindi assicurare la compatibilità con tutti i programmi esistenti.

Assieme ai driver vengono anche installati due programmi per l'utente: il primo è un registratore e riproduttore di suoni, ed il secondo un mixer per controllare i livelli degli ingressi audio.

Il registratore di suoni consente di selezionare una delle sei sorgenti e di campionarle creando un file audio, visualizzandone la forma d'onda e salvandolo in vari formati. Oltre alla sorgente è anche possibile scegliere la qualità (campioni al secondo, numero di bit e canali) con cui registrare, ed il volume e bilanciamento con cui riprodurlo.

Il secondo programma, scritto in forma di commodity e quindi associabile ad un tasto rapido, è, nella sua semplicità, sviluppato molto bene e con un'interfaccia immediata e molto pratica. Aperta la finestra, sulla destra sono presenti sei pannelli che rappresentano gli ingressi audio, per ognuno dei quali l'utente può regolare il volume ed il bilanciamento. Sulla sinistra vi è invece il pannello che rappresenta l'output della scheda, con le medesime impostazioni. Dai menu, inoltre, possono essere collegati i vari livelli, sia in modo diretto che in modo inverso, permettendoci di mixare i canali agendo su un singolo gadget, ed avendo tutti gli altri sincronizzati. Ad esempio, possiamo fare in modo che, aumentando il volume del pannello Paloma (da cui si sente l'audio della televisione, se è installato il modulo), automaticamente si può abbassare il volume dell'ingresso del lettore di CD, o del sintetizzatore audio. Il mixer ha anche un'interfaccia Arexx, con facili comandi, che permette a chiunque di scrivere degli script per pilotare, ad esempio, un player di mp3, il lettore di CD ed il mixer, per far diventare il proprio Amiga una specie di jukebox e deejay multimediale. Infine, l'output del mixer può a sua volta essere registrato, immortalando i nostri remix.

Configurazione usata per la prova

- ✓Amiga 4000
- ✓68060 50Mhz e PPC604 e
- ✓150Mhz
- ✓52 Megabyte RAM
- ✓PicassoIV, Paloma
- ✓AmigaOS 3.5, Picasso96 2.0, AHI (ultima versione stabile ed ultima beta)

Scheda prodotto

Costruttore: Village Tronic (http://www.villagetronic.com)
Distributore per l'Italia: EDE (http://www.ntsc.com/ede)
Pro: Affidabilità, integrazione con altri moduli di PicassoIV, qualità driver e software.
Contro: Mancanza connettori digitali audio.

Impressioni d'uso

La qualità acustica della scheda è elevata, il software in diversi mesi d'uso quotidiano si è sempre comportato perfettamente e senza alcun baco o anomalia, ed il fatto che sia stato sviluppato da Olaf Barthel (programmatore di alcune parti del sistema operativo Amiga) è una garanzia di qualità. Le varie caratteristiche della scheda vengono sfruttate perfettamente da tutti i pacchetti in circolazione, tranne forse il sintetizzatore Yamaha OPL3, che viene sfruttato da pochi programmi (recente la notizia dell'uso di questo sintetizzatore da parte di fMSX, emulatore di MSX). L'alta qualità complessiva dell'hardware è in linea con quella degli altri prodotti Village Tronic. Il manuale è in inglese e tedesco, di facile letture e ben organizzato ma, nonostante sia rilegato con cura, è fotocopiato e ciò porta ad avere alcune immagini poco comprensibili. Unica vera carenza è la mancanza di connettori I/O digitali, come ormai si trovano su molti dispositivi HiFi, ma probabilmente la mancanza di questi ha permesso a Village Tronic di contenere il costo di questo modulo.

Ultima nota a favore è il vantaggio di avere una scheda audio installata come modulo della PicassoIV e non come scheda Zorro: per chi ha computer molto espansi, gli slot Zorro disponibili vengono spesso saturati, e la connessione diretta alla PicassoIV permette, invece, di riservare tali preziosi slot ad altre schede.

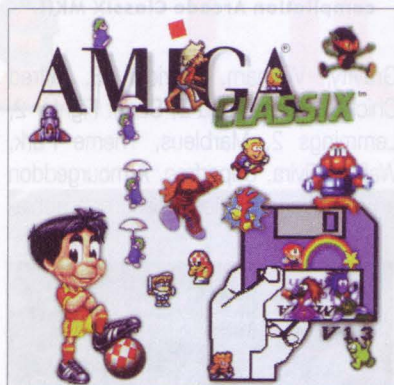
Epic ClassiX CD

di William Molducci

Arcade ClassiX MKII

Arcade ClassiX MKII è una compilation che raccoglie più di 1000 giochi per Amiga e 200 per il PC (non si tratta di file in formato ADF), naturalmente la nostra prova riguarderà soltanto la prima selezione, che comprende numerose varianti di giochi arcade quali Space Invaders, PacMan, Asteroids, Missile Command, Berzerk, Pengo, Tron, TrailBlazer, Galaxian, Space Wars, Hunchback, DonkeyKong, Loadrunner, Frogger, Jumpman e tanti altri. Al contrario di quanto si possa supporre, i giochi inseriti nel CD non sono tutti in versione integrale, molti di questi sono riproposti nello stesso formato della distribuzione shareware, altri, con il consenso degli autori, sono completi.

Giochiamo

Per evitare problemi con le varie configurazioni e i modelli Amiga sono predisposte numerosi fix e patch, ma inevitabilmente sorgono alcuni inconvenienti, soprattutto nel caso si disponga di una scheda grafica, nel nostro caso abbiamo utilizzato un A4000/040 con Picasso II e sistema grafico Picasso96, oltre al sempre valido A2000 con 68EC030/040, made in GVP. Prima di iniziare la descrizione dei giochi, vi segnaliamo l'ottima implementazione delle directory di sistema, con particolare attenzione a quella dei font, che contiene anche alcuni Kara Font, tra cui CHISELsrf, Franklin, Granite e Platinum. I game sono inseriti nel cassetto denominato Amiga e suddivisi nei generi 3D, Bat'n'Ball, Chompin, Drivin, Misc, Multiplayer, Platformer, ShootEmUp, Snakes 'n Stuff, Sports e The Classic. Iniziamo con il genere "Classic", che si suddivide in ulteriori directory denominate con il nome dei programmi a cui fanno riferimento, come nel caso di Q-Bert, che contiene Q-Bic. La serie dedicata a Pac-Man si sviluppa con titoli quali 6K-PacMan, Deluxe PacMan (anche in versione per AGA),

Amiga ClassiX contiene 400 giochi, alcuni dei quali in full version, riproposti anche in formato ADF, con tanto di emulatori (UAE e Fellow).

PacMan2000, PacMan 96 e 87, PucMan (in versione ECS e AGA) e SuperPacMan '92. Il genere spaziale è naturalmente quello più presente, come nel caso dei "must" Defender e Asteroids, se disponete di una scheda grafica vi invitiamo a lanciare WBasteroids v1.5, che, come si intuisce dal titolo, gira sul Workbench ed è un ottimo strumento per rilassarsi e passare qualche momento ludico. Per la serie Choplifter è presente TigersBane, un misto tra un gioco "spara tutto" e un simulatore di volo, che offre sette differenti elicotteri da combattimento e cinque diversi tipi di armamenti, inoltre si possono adottare particolari tattiche di combattimento, per attaccare e distruggere 25 generi di differenti nemici e alieni vari, in questo caso si può utilizzare la tastiera, il joystick e il pad control del CD32. Cambiando area entriamo in quella intitolata 3D, dove è inserito Boulder Dash 3D, ennesima versione di un gioco diventato famoso ai tempi del Commodore C=64, non manca WolfPac, anche in versione per PPC, che ripropone comunque l'ambientazione dello stesso Boulder Dash 3D, che richiede AmigaOS 3.x e almeno il processore 68020, ma viene raccomandato almeno un 68040 e scheda grafica, inoltre si deve disporre della ppc.library 45.16 o superiore. Oltre alla versione 3D di PacMan, segnaliamo Monstare 2, Racing Maniacs e SpeedRacerFX (multi-player). Il cassetto Sports ospita Sensible Soccer e Wrestling, quest'ultimo dispone di un'accattivante grafica. Nei "Platformer" sono disponibili, tra gli altri, Elevation I e II, BangBoo, Platman, Mister Fish (freeware), Last Soldier e Yeti. Il cassetto ShootEmUp, i cui appassionati del genere sono sempre numerosi, propone AlienBash II, Banshee (AGA), naturalmente in versione shareware, Turbo Invaders e Wipe Out!, la cui grafica è stata realizzata con Deluxe Paint III, elaborata con PixMate 1.0,mentre per l'audio l'elenco include altri miti della nostra piattaforma del calibro di AudioMaster II e ProTracker v2.3d, il tutto accompagnato da CygnusED v2. La serie identificata con il titolo di Drivin propone Slot Warrior, datato 1997 e reso di pubblico dominio, si tratta di una versione ispirata a Slot Racers', realizzato per Atari VCS/2600 nel 1978, lo scopo del gioco è quello di combattere una gang di agguerriti criminali, stando naturalmente dalla parte dell'ordine legale e quindi della giustizia, un altro particolare interessante è che il tutto è ambientato nel futuro, anno 4000, nella città di Chicago.

Appunti

La recensione di questo CD ci ha portato indietro nel tempo e fatto affiorare un

po' di nostalgia, comunque, a nostro avviso, è stata sprecata una buona occasione per pubblicare alcuni titoli in versione registrata, puntando quindi più sulla qualità che sulla quantità. Francamente non riusciamo a capire la doppia destinazione del CD, in quanto la sezione per Windows contiene pochi giochi e non molto appetibili, anche se sappiamo bene che chi si accontenta di un simile sistema operativo ha la cosiddetta "bocca buona". Nonostante questo l'acquisto potrebbe dare qualche soddisfazione, come nel caso di alcuni game da noi segnalati e di altre sorprese che tocca a voi scoprire.

Immagine della cover della compilation Arcade ClassiX MKII.

Amiga ClassiX

Questa seconda compilation prodotta dalla Epic, contiene 400 giochi, alcuni dei quali in full version (quasi un quarto) e, per la parte PC, sono riproposti in formato ADF, con tanto di emulatori (UAE e Fellow), oltre all'immagine del Kickstart e del Workbench 1.3, quest'ultimo arricchito con una vecchia conoscenza degli amighisti della prima ora, ovvero FileMaster 1.0 di Toni Wilen, che anticipò Directory Opus. Il CD propone anche alcuni archivi in formato DMS (giochi), demo e materiale shareware, per chi volesse riportare sul formato originale (floppy) gli archivi ADF, è disponibile ADF2Disk, che deve essere copiato nel cassetto C dell'hard disk o eseguito dal CD, dopo aver lanciato l'apposito assign.

I titoli

La lista dei 400 giochi comprende titoli famosi e altri meno noti, tra i tanti vi segnaliamo Lotus III, Testament, Zero Gravity, Vietnam, Turrican 3, Alfred Chicken, Alien Breed 2, Street Fighter 2, Lemmings 2, Marbleus, Theme Park, Walker, Elvira, Superfrog, Armourgeddon e Federation, in questo caso non abbiamo fatto distinzione tra quelli integrali e gli shareware. Rispetto ad Arcade ClassiX MKII è possibile, il più delle volte, uscire dal gioco premendo la classica combinazione di tasti CTRL-C, particolarmente utile nel caso questi non parta in modo regolare o si blocchi del tutto. Tutti i giochi inseriti nella sezione per Amiga (Full Games) sono pronti per essere lanciati. La prima lista che abbiamo citato comprende titoli molto appetibili, peccato che quelli che vi avranno senz'altro fatto sgranare gli occhi siano proposti soltanto in versione dimostrativa, ecco quindi che concluderemo l'articolo parlando di quelli in versione integrale e, purtroppo, non si tratterà dei più interessanti. Testament, Vietnam, DragonTiles 2, 6K Pac-Man, BlitzBombers (pubblico dominio), Galactic (in versione ECS e AGA), Targhan, Seuch e Waponez 1.3 sono alcuni tra i game più interessanti in versione completa, purtroppo, al contrario di quanto scritto nel copertina del retro del CD, non è presente il mitico North & South, che non siamo riusciti a rintracciare in alcun cassetto. Continuiamo l'elenco delle cosiddette "perle" con Plutos, Amegas, Targhan, AmTank, Nemeses, X-System, Better Dead Than Alien, Norris, Poing, Offence, Project Buzzbar, Gridlock, DNA e Boston Bomb Club.

Immagine del retro della confezione di Amiga ClassiX della Epic.

Arcade ClassiX MKII raccoglie mille giochi per la nostra piattaforma, ma i migliori sono in versione shareware.

Conclusioni

Saranno stati l'atmosfera e gli stimoli dell'ultima edizione di Pianeta Amiga, ma forse più di tutto quanto riportato nella cover dei due CD, che ci ha indotto ad acquistare queste compilation, che, come avete potuto appurare dal tono della nostra recensione, non ci hanno assolutamente entusiasmato. Anche in questo caso l'occasione era davvero ottima per inserire una notevole quantità di giochi per il nostro computer, in versione integrale, in un'unica raccolta che avrebbe senza dubbio offerto un servizio alla comunità e raccolto molte adesioni, peccato che sia stata sprecata con una miriade di demo e shareware, pagati non poco. Come in tutte le cose esistono anche degli aspetti positivi, rappresentati da qualche gioco, come nel caso di DNA, ma in questo caso si sarebbe potuto applicare il prezzo a cui solitamente vengono vendute le raccolte tratte da Aminet.

Scheda prodotto

Autore: Epic Marketing
Distribuzione: Epic Marketing
WWW: www.epicmarketing.ltd.net
E-mail: epicmarketing@dialin.net
Prezzo: 50.000 lire (circa) ciascuno

A colloquio con...

Michele Puccini

di Paolo Pettinato

Michele Puccini, fondatore di ClassX, non ha dubbi riguardo alle sue qualità: gli piace sperimentare, capire, curiosare, moderare, infuocare, commentare, provocare, ironizzare, insomma un vero Amighista... I problemi iniziano quando si passa ai difetti: "Non mi piace molto parlare dei miei vizi."... Eppure sono riuscito a fregarlo... con questa intervista!

D. Le ultime notizie di Gateway hanno cambiato i vostri piani? L'ultimo vostro programma (scritto in Java) non è eseguibile su Amiga. Si tratta forse di un "abbandono"?

R. Piove sul bagnato, e sono anni che piove. Le ultime cattive nuove da Gateway hanno accelerato il processo di decomposizione di quel che resta di Amiga, già in rigor mortis da qualche mese dal punto di vista commerciale, tecnologico e di sviluppo. Mi perdonerai questi tetri paragoni ma, da amighista di vecchia data ti posso assicurare che il dolore della perdita di Amiga è veramente forte, soprattutto quando hai investito soldi, tempo e passione nella piattaforma più innovativa che il mondo ha conosciuto. Inutile dire che il Tech Brief di Collas aveva veramente avuto un grosso impatto in ClassX: tutti eravamo sicuri di vedere presto qualcosa di nuovo e di potente da Amiga Inc. Preso dall'impeto della passione, ho scritto la prima parte di un coverage su AmigaObjects, condividendo in pieno le scelte di Collas e, se possibile, cercando di vedere come il nuovo Amiga avrebbe impattato sullo scenario informatico attuale. Il licenziamento di Collas mi ha riportato catastroficamente sulla terra. Non ho neanche terminato il coverage... La mazzata finale l'ho presa guardando il video di AmigaInc su AmyResource. Mi ha fatto male vedere lo staff al lavoro, il box, i business partner ed il resto.

Tornando alla domanda, cosa vuol dire "abbandono"? Non siamo certo noi, con le nostre idee amighiste ad abbandonare Amiga. Direi piuttosto che Amiga ha abbandonato noi. "Rimpianto e nostalgia", ecco che cosa ci rimane di Amiga. Non doveva andare così.

Abbandonare Amiga

Un bel topone appena "catturato" è esibito come trofeo di caccia.

dicevi? Beh, con cinque prodotti al nostro attivo, pronti alla vendita, stabili, localizzati in italiano, inglese, tedesco e francese, non penso proprio che sia sano. Anzi, se hai visto "Il Padrino", in collaborazione con AmigaLife abbiamo lanciato "un'offerta che non si può rifiutare" che sta già dando ottimi risultati e fa ben sperare per i mesi a venire.

D. Considerando che forse non avremo mai Java su Amiga, non sarebbe stato più conveniente sviluppare direttamente su PC? Java non inficia le prestazioni?

R. Sì, è una domanda che mi hanno posto in molti. A tutti ho risposto dicendo due cose.

Primo, vista l'estrema dinamicità delle tecnologie e dei mercati informatici, non si può pensare di fare investimenti a medio-lungo termine. In un settore hi-tech come il nostro, pensare di spendere tempo e soldi per la programmazione di un chip grafico

per sfruttarlo al meglio è un vero suicidio. Secondo. Se per "Programmare direttamente su PC" intendi programmare in C++ con MFC su Wintel, questo può avere qualche beneficio in termini di prestazioni finali del prodotto, ma ha un prezzo: devi imparare MFC e studiarti le API di Windows (hai visto che tomi?); devi acquistare un compilatore C++ e relative licenze (se non ci lavori da solo); devi iscriverti al developer's program di M$, se

Sviluppatore di un mercato in costante erosione, cosa avrà mai da ridere questo tipo?

non vuoi morire con le idiosincrasie, le incompatibilità e le mancate funzionalità delle API di Windows (chiedi a Paolo Canali). Inoltre, quanto tempo occorre per diventare produttivi? Questo, se ci pensi bene è un tasto dolentissimo, considerato il punto uno. Per finire, programmare per Wintel significa legarsi ad una specifica piattaforma. Con Java è tutto gratis, dal compilatore al debugger, all'ambiente di sviluppo, alle API più disparate, alla documentazione. Per sviluppare puoi scegliere il sistema operativo che più ti piace (anche BeOS, a breve), concentrandoti al massimo sulla tua produttività.

Java è un ambiente operativo veramente completo e veloce. Il linguaggio Java è favoloso e chi lo ha usato almeno una volta, non può più ritornare al C++. E poi, scrolliamoci di dosso una volta per tutte il preconcetto della lentezza di Java! Chi ha solidi fondamenti informatici può veramente ottenere il massimo da Java. In informatica, come nella vita, ci sono mille modi per risolvere un problema. Chi ha una marcia in più la deve ingranare: non sarà certo Java a limitare i talenti. Per i programmatori con esperienza su Amiga, Java è una vera manna perché ti fa sentire a casa. Dovrei aprire una parentesi lunghissima su quanti talenti ex-Amiga (Mike Sinz, Enforcer) lavorano in Java. A tale proposito, Rotondo mi ha segnalato una bella libreria freeware per Java chiamata "JReqTools": indovina cosa fa?

D. Immagino... Ritieni Extreme!, l'economico quanto efficiente programma di Darkage, un interessante complemento a X-DVE o un potenziale concorrente?

R. Vidi Extreme in anteprima un annetto e mezzo fa. A quei tempi l'interfaccia era ancora embrionale, anche se gli effetti non potevano non colpire. Adesso il prodotto è più maturo e può trovare ancora spazio nel mercato Amiga, soprattutto come generatore di sfondi low-cost per piccole TV, per allestimento vetrine o per videowall, magari in discoteche tecno.

X-DVE ha un target molto diverso da Extreme, risolvendo problematiche più specifiche ed indirizzate alla postproduzione video tipicamente prosumer (amatore avanzato, colui che punta al risultato professionale con strumenti prettamente consumer). Chissà che non si possa fare un pacchetto completo con entrambi i prodotti..

D. Permane un problema di fondo: sviluppare altri prodotti per Amiga è remunerativo?

R. Direi che il prodotto fa la piattaforma. Se Deluxe Paint fosse stato creato per PC, quanti avrebbero comprato Amiga a quei tempi? Deluxe Paint offriva quello che gli altri personal non offrivano. Ma perché DPaint fu creato per Amiga? Semplice: Amiga era una piattaforma ideale per lo sviluppo di un'applicazione del genere, grazie alla spiccato propensione per la grafica e all'alta velocità d'elaborazione. Allora, domando per induzione, Amiga è ancora una piattaforma ideale per lo sviluppo di killer-application che garantiscano un ritorno anche in termini economici? La risposta la lascio a te.

D. Senti, sono io che faccio le domane qui! Amiga conserva ancora un primato tecnico nel campo videografico?

R. L'ultima spiaggia di Amiga è la titolazione real-time per applicazioni low-cost dedicate a piccole TV, teatri e dove sia necessaria estrema dinamicità e semplicità d'uso. La limitazione più grossa di Amiga in questo campo è data dall'impossibilità di avere uscite separate per video real-time e pannelli di controllo del programma. Le soluzioni professionali dedicate lo fanno da anni, ma costano almeno come una berlinetta (la cosa è anche giustificabile, visto lo stretto bacino di utenza e le problematiche estremamente verticali da risolvere). Con Amiga si risparmia, se si accetta qualche compromesso. Il software non manca, comunque.

D. Perché continuare con Amiga, dunque?

R. Dipende cosa intendi per "continuare". Facciamo logica di profitto: continuare ad utilizzare Amiga, a programmarlo genera profitto? Sicuramente sì, in termini di divertimento, di svago, di comodità di utilizzo, di feeling con la macchina e con la sua filosofia. Produrre con Amiga oggi può ancore generare profitto ed avere un senso. Produrre per Amiga, commercialmente, non potrà dare risultati economici ancora per molto, e le ragioni le sappiamo tutti. Ecco che la logica di profitto salta e, anche se Amiga mi dà sempre quella boccata di ossigeno che ci vuole dopo una giornata di Wintel, non posso non pensare che il futuro non appartiene più a questa piattaforma.

D. Ci sono oggetti che, per motivi contestualmente storici, si sono caricati di significati universali, una croce, una falce e martello. Per molti Amiga è qualcosa di più di silicio. Cosa?

R. Non posso rispondere in nome di tutti. Come ogni movimento che si rispetti,

anche Amiga ha mosso menti e sentimenti, ha agitato animi e scosso cuori. Mi considero quasi un veterano di Amiga: durante il servizio militare acquistavo riviste inglesi ed italiane e sognavo davanti agli snapshot delle prime schermate HAM. Ridevo dei bip dei PC mentre iniziavo a torturare i quattro canali audio 8 bit DMA di Amiga. Morivo di invidia nel vedere il solito gruppo di norvegesi divertirsi con i miei chip durante l'esecuzione dei primi megademo. Utilizzavo Aztec C 3.6 su PC (in ufficio, a fine lavoro) e su Amiga per produrre i miei primi demo cross-platform. Guardavo indignato gli attuali affermati distributori e rivenditori di PC mentre smerciavano centinaia di programmi copiati a persone impilate davanti alla porta del ripostiglio. Amiga ha significato molto per me, perché ha rappresentato potenza e libertà, sentimenti di cui la gioventù si nutre.

D. Il patrimonio ideale che orbita intorno ad Amiga può essere salvato in qualche modo? È possibile, svincolandosi dalla piattaforma, applicarlo in sistemi diversi, comunque alternativi?

R. Risposta breve e concisa? Sì. Non so se te ne sei accorto, ma numerosi talenti cresciuti su Amiga, stanno facendo parlare di sé su Java, su Linux e anche su BeOS. Quello che rimane di Amiga non sono certo quei miseri quattro chip: di Amiga rimane il cuore e il modo di vedere le cose. Quando faccio le demo di MoreFX, la gente mi dice "si vede che avete lavorato con Amiga". Quasi commovente.

D. Le arti grafiche hanno accompagnato l'evoluzione umana: dai disegni propiziatori sulle pareti delle caverne all'introduzione della prospettiva, metafora della separazione tra l'uomo e il mondo. Ora i disegni si muovono, possono essere accompagnati dal suono e cambiano se li tocchi. L'interattività e il multimedia delle videoproduzioni produrranno qualcosa di nuovo in campo umano?

R. Recentemente ho visto il video demo di Sony sulla produzione di un film il cui protagonista è un topolino. Il topo viene creato ed animato completamente in computer graphics con Maja ed è incredibile vedere come un'accozzaglia di mesh, vettori e tessiture possa prendere vita e diventare perfino... simpatica.

Il multimedia nasce con la vita, l'uomo non ha inventato niente. Tramite mezzi e tecniche sempre più complesse, l'uomo cerca di infondere la vita nelle cose che fa. Ogni giorno si aprono nuovi orizzonti, nuovi stimoli per la ricerca, ma la tecnica è e resterà solo un mezzo. Chissà che un giorno qualcuno non inventi un pezzo di carbone virtuale con cui disegnare, virtualmente, le nostre idee, i nostri sogni, le nostre angosce sulle repliche virtuali dei soffitti di Altamira.

D. Sperando che non vengano cancellate dai soliti "graffittari"... Cosa pensi di Amiga Life?

R. Tutto il bene possibile. Amiga Life è la stella polare nel buio cielo delle riviste per Amiga. Il punto di riferimento che tutti aspettavano, la bolla di ossigeno da respirare dopo l'apnea della chiusura di Amiga Magazine.

Per me, Amiga Life è stata una sorpresa: mi sono scoperto a leggerla avidamente come non facevo da anni con una rivista Amiga. Non me ne voglia il buon Iurillo, al quale tutti noi dobbiamo molto. Anzi, se Amiga Life è una realtà lo dobbiamo anche a lui e ai suoi collaboratori, che, con il loro lavoro, hanno trasmesso la vita a una nuova, bellissima, rivista Amiga.

Breve cronistoria di ClassX

ClassX è fondata nel '92 da Giovanni Pallesi e Michele Puccini, con lo scopo di sviluppare applicazioni DTV, come Xtitler (la cui versione Pro è tuttora in uso in molte TV locali e tra i video operatori). Rapidamente, la ClassX si afferma nel campo del software video per Amiga e al termine del 1993 rilascia PowerTitler, una versione rivista di XTitler Pro. Nel 1994, forte di sperimentazioni nel campo video e multimediale, rilascia un nuovo prodotto completamente innovativo e diverso dai precedenti, il cui scopo è creare effetti speciali e complesse titolazioni: il mitico X-DVE. Per la ClassX inizia una nuova era.

Inizia la distribuzione europea dei propri prodotti, recensiti da rinomate riviste internazionali come "Amiga Plus" e "Amiga Magazin", e apostrofati come "Software mit stil aus Italien".

Il 1995 è l'anno di FontMachine, un software per la creazione di font a colori per il Desk Top Video. Nel 1996 X-DVE e FontMachine approdano a nuove versioni. Nel 1997 nasce VideoFX, un vero e proprio prodotto multimediale, capace di gestire immagini, animazioni, effetti audio e video in tempo reale.

Adesso la ClassX ha quattro prodotti specifici per DTV distribuiti in tutto il mondo e localizzati in diverse lingue. Tutti i prodotti di ClassX dal 1993 ad oggi, sono stati recensiti dalle maggiori riviste di settore, ricevendo sempre le massime valutazioni.

Tutto quello che volevate sapere su Michele Puccini

Michele Puccini, 33 anni compiuti lo scorso 29/10/1999, Diploma ITIS "perito informatico".

Esperienze informatiche (sintetizzate):

Analisi/programmazione/sviluppo sistemi a microprocessore Z80, SIO, PIO, CTC, 6502 e relative periferiche.

Programmazione VIC 20, SPECTRUM, C64, Sinclair QL, Digital ECLIPSE s/140, AmigaOS (asm 680x0, basic, C, ARexx).

Conoscenza di roba esoterica (IBM-AS400&RPG, VME bus, TRTE, piattaforme automazione industriale, studi di fattibilità, processori/coprocessori grafici high-end VMEBus).

Conoscenza completa sistema operativo MS/DOS (BIOS e DOS fino a v3.3).

Personalizziamo il 3.5!

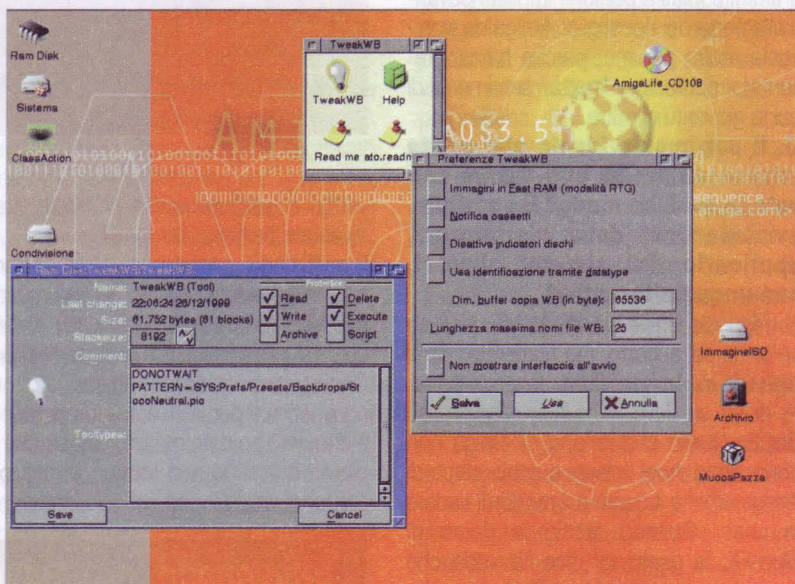
Si apre, con una veloce analisi sui nuovi software per personalizzare AmigaOS 3.5, una serie di articoli che Amiga Life dedicherà al nuovo sistema operativo per il nostro computer; gli articoli offriranno notizie di curiosità e brevi consigli sulla personalizzazione del proprio sistema, così come esempi di programmazione ed informazioni tecniche.

di Luca Danelon

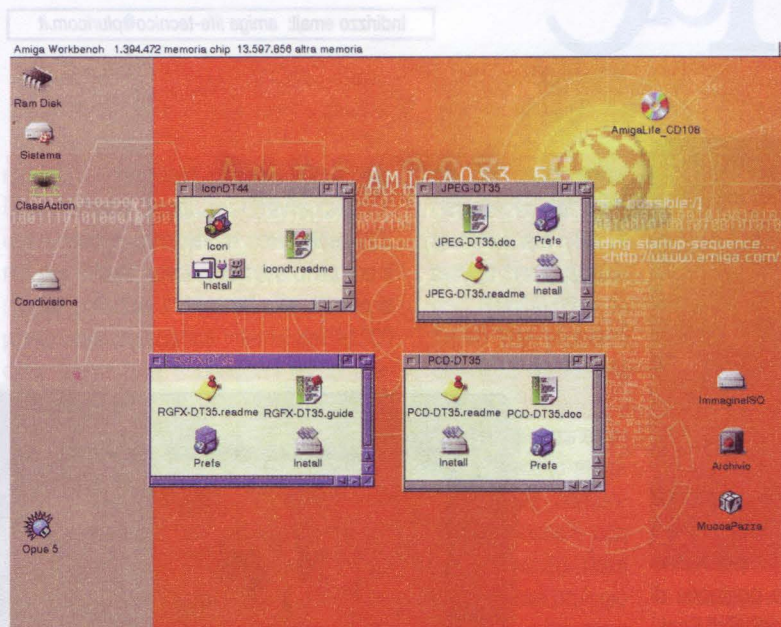
AmigaOS 3.5 ha portato finalmente una novità "ufficiale" tangibile nei nostri computer: tralasciando il dibattito che vede divise le fazioni di chi sostiene (riconoscendo un grosso merito a Haage & Partner e a tutti gli sviluppatori) e chi invece disprezza il nuovo sistema operativo (considerandolo forse troppo "misero", vista la lunga attesa prestata a tale software), la nuova versione ha introdotto alcune novità non subito apprezzabili, ma addirittura nascoste o non propriamente documentate. Compito di questo breve articolo, analizzare i tool rilasciati dopo l'uscita di AmigaOS 3.5 con la funzione di migliorare il proprio ambiente e/o attivare le suddette funzioni già presenti nel core del sistema operativo.

TweakWB è una commodity per modificare alcuni parametri interni del Workbench e per sfruttarne alcune nuove caratteristiche; la comoda interfaccia utente permette ad esempio di abilitare l'"RTG Mode", cioè di caricare le icone e genericamente le immagini utilizzate dal Workbench nella memoria Fast, invece che in quella Chip (come da sempre avviene nel sistema operativo Amiga). Altra possibilità è quella di rimuovere le barre di riempimento presenti a lato nelle finestre dei volumi, riportando il look da OS 3.1, o quella di utilizzare i datatype per identificare i tipi di file e quindi assegnare ai file senza icona un'immagine specifica al posto del classico simbolo "vuoto". Dalle ultime versioni, questo tool è anche in grado di compiere conversioni sulle icone, rimuovendo le immagini nel vecchio formato o convertendole nel nuovo formato a palette dinamica.

WBCtrl assolve ad alcune delle funzioni già proposte da TweakWB, riducendosi però a semplice comando Shell: accanto alla possibilità di variare il tipo di memoria utilizzata per le icone, c'è la possibilità di impostare la dimensione dei buffer per la copia e la variazione automatica del contenuto di una directory dopo una modifica ai suoi file (le funzioni citate sono presenti anche in TweakWB).

WBStartEmu, dello stesso autore di WBCtrl, offre invece l'emulazione della libreria wbstart.library, utilizzata precedentemente all'AmigaOS 3.5 per simulare il lancio di un programma come se questi fosse stato lanciato da Workbench: poiché tale caratteristica fa ora parte della nuova workbench.library, i vecchi programmi non possono più utilizzare la wbstart.library (per incompatibilità) e quindi questa nuova versione della libreria si propone semplicemente di sostituirsi alla vecchia utilizzando però funzioni di sistema.

La pratica interfaccia di TweakWB all'opera, assieme ad una finestra di informazioni aperta dopo l'installazione di RAWBInfo.

T.H.E. è invece un interessante script Arexx che utilizza l'omonima porta del Workbench, introdotta proprio con AmigaOS 3.5, per aggiungere voci al menu Tools, personalizzandole tramite una comoda interfaccia grafica (anch'essa programmata in Arexx e gestita tramite l'ottimo handler AWNPipe). Con il nuovo Workbench è possibile anche assegnare degli shortcut (scorciatoie da tastiera) per lanciare script Arexx, potendo così ad esempio chiudere tutte le finestre aperte sul WB con la pressione di un tasto, o ancora cancellare i file selezionati premendo "Del", o infine compiere azioni selettive sulle finestre e sulle icone con qualche click unito a particolari combinazioni di tasti.

RAWBInfo viene incontro a coloro che hanno subito notato un possibile mancato miglioramento della nuova versione del sistema operativo: la finestra contenente le informazioni su file e directory, benché migliorata e riorganizzata, sfrutta ancora la vecchia inter-

Alcuni dei datatype specificatamente compilati per AmigaOS 3.5.

L'ottima interfaccia (scritta in Arexx!) di T.H.E.

faccia grafica, e non le nuove classi ReAction. Ecco quindi che RAWBInfo viene in aiuto installando un sostituto per tale finestra, creato in ReAction e quindi perfettamente ridimensionabile e personalizzabile a piacere.

Accanto ai programmi già citati, seguono molti datatype compilati appositamente per il nuovo sistema, e dedicati alla visualizzazione di immagini JPEG, RGFX, PhotoCD o addirittura al caricamento di icone da MultiView e da qualsiasi programmi supporti il sistema di datatype. In materia di icone vi sono anche alcune utility (Pic2Icon, CondenseIcon, Ico2Info, FixNI, CopyIcon44) che compiono conversioni o elaborazioni sfruttando la nuova icon.library: Pic2Icon e Ico2Info convertono rispettivamente un'immagine e un'icona in formato ICO (Windows) nelle nuove icone colorate Amiga, CondenseIcon si propone di eliminare le parti inutili nel codice dell'icona, per renderla di dimensioni più contenute e quindi caricabile più velocemente, FixNI corregge alcuni errori delle icone NewIcons, mentre CopyIcon è la nuova versione, adattata ovviamente alle nuove librerie di AmigaOS 3.5, di un classico tool per la copia di icone.

Per finire, in una particolare categoria quale quella delle "utility da utilizzare una volta sola", fanno il loro ingresso alcuni script per rendere più leggibili i manuali online forniti sul CD-ROM di AmigaOS 3.5: chiunque abbia provato a scorrere tale documentazione avrà notato come i manuali siano semplicemente dei lunghissimi file HTML (il più grande sfiora il megabyte), e quindi non siano caratterizzati dalla praticità d'utilizzo e velocità di navigazione. Questi script (uno di questi è incluso anche nel Boing Bag, l'aggiornamento ufficiale del sistema operativo) hanno la funzione di "spezzare" i lunghi manuali in capitoli, ricostruendone le parti HTML e quindi rendendone più facile la lettura.

Lasciandovi quindi alla personalizzazione del vostro Workbench, con questi e molti altri software rilasciati al momento di completare l'articolo, vi diamo appuntamento al prossimo numero, con un nuovo articolo su AmigaOS 3.5.

Il contenuto del primo aggiornamento ad AmigaOS 3.5

Nel CD-ROM

Nel CD-ROM allegato a questo numero trovate tutte le utility citate, nelle ultime versioni disponibili al momento della compilazione del CD-ROM, assieme al "Boing Bag 1", il primo aggiornamento ufficiale al sistema operativo AmigaOS 3.5. Tra le novità di questo aggiornamento, oltre a numerose correzioni di problemi segnalati dagli utenti, qualche miglioramento alle nuove librerie (in particolare icon e workbench.library), ai programmi di preferenze e un miglior supporto al variegato hardware disponibile (ad esempio, HDToolBox ora sembra correttamente interagire con cybppc.device e cybscsi.device).

Il Tecnico Risponde

Indirizzo email: *amiga life-tecnico@pluricom.it*

In questa rubrica risponderemo alle vostre domande tecniche su qualsiasi modello di Amiga e le sue periferiche. Per ottenere una risposta precisa consigliamo di descrivere accuratamente il difetto e la configurazione dell'Amiga, includendo se possibile una stampa o un file-attach con i risultati di un programma diagnostico.

di Paolo Canali

Massimiliano Tricomi (mtricomi@freemail.it) chiede la funzione dei jumper SS EP WS presenti sui vecchi harddisk SCSI, come il modello Quantum di serie sull'Amiga 3000. Questi jumper hanno scopo diagnostico e non andrebbero spostati dalla posizione di fabbrica, che generalmente è quella aperta. Il jumper SS (Self Seek) abilita il test del circuito di posizionamento delle testine e quello marchiato EP (Erase Protect) disabilita la scrittura. Il jumper WS ha invece funzioni diverse a seconda del modello di disco fisso.

Inoltre Massimiliano ha trovato un vecchio disco fisso SCSI da 2 Gb con 10 jumper, di cui il quarto con un pin solo, i primi 3 che servono per selezionare l'ID e il settimo che se aperto non fa avviare il disco, e vuole sapere la funzione degli altri jumper.

Per trovare queste informazioni spesso basta eseguire una ricerca su Internet usando un motore come Altavista (www.altavista.com), digitando come parole chiave l'esatta marca e modello del drive. Dalla descrizione, il disco sembra un vecchio modello Ibm dove il quarto jumper (non accoppiato) è senza funzione. I rimanenti abilitano la modalità Fast SCSI, la terminazione attiva del bus, il controllo della parità, l'avvio del motore (immediato o eseguito dopo la ricezione dell'apposito comando) e la protezione in scrittura. L'ultimo jumper serve per il collegamento del LED di attività. La piedinatura esatta dipende dal modello; in tabella riportiamo quella della serie UltraStar DGHS.

Il chip-set AGA diminuisce la sua velocità quando visualizza 256 colori in modalità DblPAL.

Funzione dei jumper sui dischi fissi Scsi Ibm UltraStar Dghs

Jumper	*Funzione*
1	Non usato
2	Scsi ID 2
3	Scsi ID 1
4	Scsi ID 0
5	Non usato
6	AutoStart
7	Abilita terminatori
8	Riservato
9	LED attività
10	Protezione in scrittura
11	Ritardo avviamento
12	Riservato
13	Disabilita modo sincrono
14	Disabilita parità
15	Disabilita unit attention (reselezione)
16	Riservato

Floppy Drive Hd su A1200

Paolo (amiga@libero.it) vorrebbe collegare il floppy drive ad alta densità Chinon 357A prelevato da un A4000 al suo A1200, sostituendolo alla meccanica Chinon 354 contenuta in un floppy drive esterno Commodore; tuttavia il tentativo è fallito perché l'AmigaOs 3.1 non lo riconosce come drive ad alta densità.

Il colpevole è l'interfaccia contenuta nella scatola del floppy drive esterno, che manda all'Amiga un Drive ID corrispondente al

modello standard da 800 Kb. Bisognerebbe sostituire l'interfaccia con una versione compatibile con i drive HD, ma per evitare spese e perdite di tempo è meglio collegare il drive ad alta densità al posto della meccanica interna dell'A1200 dove AmigaOs lo riconoscerà immediatamente.

L'audio di A4000

Marco Lovera (lovera@obiwan.it) e altri lettori hanno un A4000 con l'audio difettoso: una o entrambe le uscite audio Rca si sono ammutolite. Il guasto può avere molte cause diverse, poiché il circuito dell'A4000 è relativamente complesso. Il segnale audio generato da Paula passa all'interno di filtri attivi realizzati con un amplificatore operazionale quadruplo, che ha la sigla LF 347 N (posizione U402); successivamente l'amplificatore LM833 (posizione U403) ha il compito di aumentare il guadagno e miscelare il segnale Amiga con quello proveniente dal contatto CN404 della scheda madre. Questi tre contatti, dei quali il centrale rappresenta la massa, si possono anche usare come uscite per scavalcare l'eventuale guasto degli amplificatori successivi. A valle degli operazionali il segnale passa attraverso un filtro antidisturbo passivo e arriva ai connettori Rca posteriori, dove può essere miscelato in mono dall'interruttore integrato dentro i connettori. Anche questo connettore si ossida facilmente, quindi è uno dei principali indiziati quando l'A4000 ha problemi sull'audio.

Se il segnale è bloccato dai circuiti integrati che contengono gli amplificatori operazionali la causa può essere un problema di alimentazione: potrebbe mancare la tensione di –12 volt, misurabile sui terminali del regolatore di tensione applicato sulla scheda madre vicino alle uscite audio.

Inoltre Marco Lovera ha la batteria originale del suo Amiga 4000 che sta perdendo acido; ha ripulito i residui dalla scheda con uno spray detergente per elettronica, ma c'è il dubbio che si possano manifestare in futuro dei problemi provocati da questa perdita.

La contaminazione del circuito stampato e dei componenti circostanti con l'acido uscito dalla batteria dell'orologio può compromettere l'affidabilità del circuito di ricarica della batteria, che in caso di guasto provoca la perdita dell'ora. Problemi più gravi si verificano solo quando l'acido è penetrato nei layer interni del circuito stampato formando una macchia chiaramente visibile, che continua a corrodere le piste.

Alcune schede madri di A1200 hanno il pettine per l'orologio spostato sulle piazzole di sinistra.

Sovraccarico DMA

Alcuni lettori chiedono se è vero che scegliendo un modo video a 8 bitplane si verificano errori della porta seriale causati dal sovraccarico delle capacità DMA del chip set AGA. Se ciò fosse vero, per consultare velocemente le pagine Web sarebbe meglio non usare tutti i 256 colori dell'AGA.

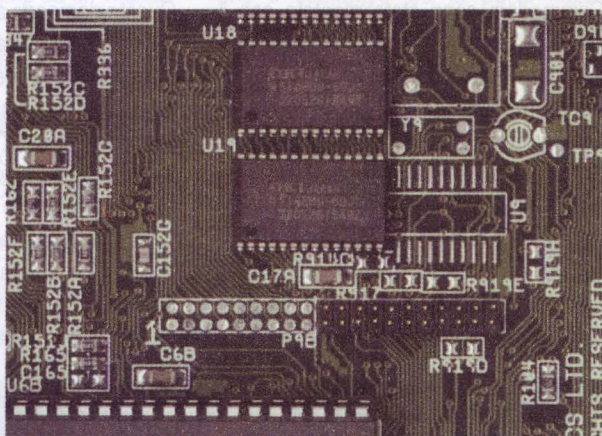
I dati da visualizzare vengono prelevati da Lisa usando il metodo DMA, che durante i trasferimenti blocca gli eventuali accessi alla Chip RAM da parte di CPU e Blitter, costretti ad attendere. La quantità d'informazione necessaria per ridisegnare lo schermo dipende dalla frequenza di sincronismo orizzontale, dall'entità dell'overscan e dal numero di bitplane dello schermo visualizzato.

Il chip-set degrada dolcemente la velocità di accesso alla Chip RAM della CPU man mano che cresce la risoluzione e il numero di bitplane. Per il modo in cui opera Alice, il DMA video comincia a rallentare visibilmente l'Amiga a partire da quando consuma almeno metà della banda resa disponibile dalla RAM: questa soglia corrisponde a 8 bitplane negli schermi a frequenza di circa 15 KHz (PAL o NTSC) e 4 bitplane negli schermi a 27-31 Khz (senza flicker).

Ecco perché a chi non possiede una scheda grafica sconsigliamo di usare per il browser Internet gli schermi a 8 bitplane di tipo Productivity, mentre generalmente non danno problemi quelli a 256 colori agganciabili dai normali TV e monitor PAL.

Il connettore per l'orologio

Marco Talamelli (talamelli@tiscalinet.it) ha comprato dalla Power Computing una porta seriale veloce da inserire nel connettore del 1200 posto sopra il Kickstart (connettore clock), ma al momento dell'installazione ha notato con stupore che il connettore è spostato sulle piazzole di sinistra del circuito stampato invece che su quelle di destra, impedendo di conseguenza il montaggio. Per risolvere il problema Marco ha la possibilità di recuperare il connettore da una scheda madre guasta, tuttavia si chiede se tra la revisione della scheda madre difettosa e quella compatibile con la scheda seriale ci pos-

sono essere altre differenze.

Alcune schede madri di A1200 Commodore sono state montate con il connettore per l'orologio nella posizione sbagliata. E' un semplice errore di produzione, non individuato dai tristemente celebri controlli di qualità interni Commodore poiché normalmente non causa problemi. Solo quando si vuole installare una schedina da innestare nel pettine di espansione interno è necessario correggere l'errore, poiché le piazzole di sinistra non portano i segnali necessari al funzionamento della scheda. In questo caso è sufficiente montare i contatti mancanti, che per risparmiare fatica e tempo conviene acquistare nuovi presso un rivenditore di componenti elettronici, ad esempio Distrelec che effettua la vendita anche per corrispondenza.

Solo la scheda madre di A4000T usa una pila al litio che non perde acidi col tempo.

Overclock

Molti di coloro che chiedono informazioni sull'overclock vorrebbero anche sapere qual è la frequenza massima "sicura" per la tale o tal'altra scheda. Questa domanda apparentemente banale indica la cattiva comprensione di un concetto che evidentemente non è chiaro a tutti: non esiste una frequenza di overclock "sicura", perché la massima frequenza di clock applicabile con sicurezza ad un chip è quella nominale stampata sul suo contenitore. Cambiando l'oscillatore quarzato con uno di frequenza superiore (e prendendo le necessarie precauzioni contro il surriscaldamento) l'Amiga probabilmente funziona lo stesso, e anzi le prestazioni sono migliori, però il corretto funzionamento non è più garantito in ogni circostanza. Se ci si accontenta di avere un computer che "di solito" funziona bene l'overclock è una possibilità da prendere in considerazione, altrimenti è meglio non tentarlo. Il metodo migliore è quello empirico: si prova ad aumentare sperimentalmente la frequenza di clock sinché l'Amiga va, e quella sarà la frequenza di overclock da usare. Ogni tanto qualche linea di indirizzamento non usata dal programma o dal proprio Amiga assumerà un valore sbagliato, oppure qualche macchina a stati si bloccherà e verrà ripristinata automaticamente dai meccanismi previsti a questo scopo: ma sono tutti difetti che non si vedono, a differenza dei propri rendering che andranno più veloci.

Basta non illudersi di aver ottenuto gratis un aumento di prestazioni: il prezzo da pagare c'è, ed è la sicurezza di funzionamento. Ad esempio un effetto poco noto dell'overclock del processore è il cambiamento del ritardo di sincronizzazione per l'accesso alla Chip RAM, che può crescere o diminuire a seconda della frequenza scelta. Ciò è importante per le applicazioni di hard disk recording, editing video non lineare e giochi: addirittura, aumentando la velocità del clock si potrebbe ottenere l'effetto opposto a quello desiderato.

Uscita video

Per collegare l'Amiga al videoregistratore le possibilità sono molte e può nascere qualche incertezza. Se non si pretende di ottenere la massima nitidezza basta usare un encoder PAL a colori, come quelli già inseriti di serie in A1200, A600, A1000 e CDTV. Il peggiore è quello di A1000, quello di A600 e CDTV è passabile e quello di A1200 (realizzato con un circuito integrato Sony) è valido e supera persino la qualità dell'uscita di certi genlock. L'unico "trucco" per ottenere una buona uscita composita a colori dall'A1200 consiste nel tener collegato il monitor RGB alla porta video a 23 poli: solo così gli ingressi dell'encoder PAL saranno correttamente terminati con le resistenze da 75 ohm sui segnali R, G e B contenute all'interno del monitor, quindi si eviterà la saturazione dell'encoder Sony che causerebbe colori troppo saturi e debordanti.

Il segnale videocomposito, detto anche FBAS, va prelevato dal connettore RCA di Amiga e collegato all'ingresso video del videoregistratore usando un cavo SCART cablato in modo tale che il piedino 20 sia il segnale e il 17 la relativa massa. Su A1000 il segnale FBAS è presente al piedino 4 del connettore DIN, mentre il 2 è la massa.

Solo A4000, A3000, A500 e A2000 devono utilizzare un encoder esterno, e la soluzione più economica consiste nell'usare l'uscita FBAS del modulatore A520. I risultati sono però scadenti, infatti il chip MC1337 che si trova all'interno dell'A520 è affiancato da componenti troppo economici. Per migliorare la qualità dell'A520 si può modificare la sua uscita da videocomposita a S-Vhs, accettata dai migliori videoregistratori.

In questa modalità il segnale di luminanza è trasmesso separatamente da quello di crominanza, quindi bisogna modificare lo schema di A520 staccando la resistenza R15 dal pin 13 dell'MC1377, e collegando in serie al pin 13 stesso (che è l'uscita della crominanza) un condensatore da 0,1 microfarad di disaccoppiamento attraverso cui collegarsi al VCR. Il segnale di luminanza esce dal pin 9 della porta RGB e va a collegarsi al connettore video out dell'A520, ma nel caso di A500 e A2000B a volte si ottengono risultati meno insoddisfacenti prelevando la luminanza direttamente dalla presa RCA dell'Amiga. Un encoder Pal di migliore qualità è integrato nella scheda Peggy Plus, oggi fuori produzione, e nei genlock AGA.

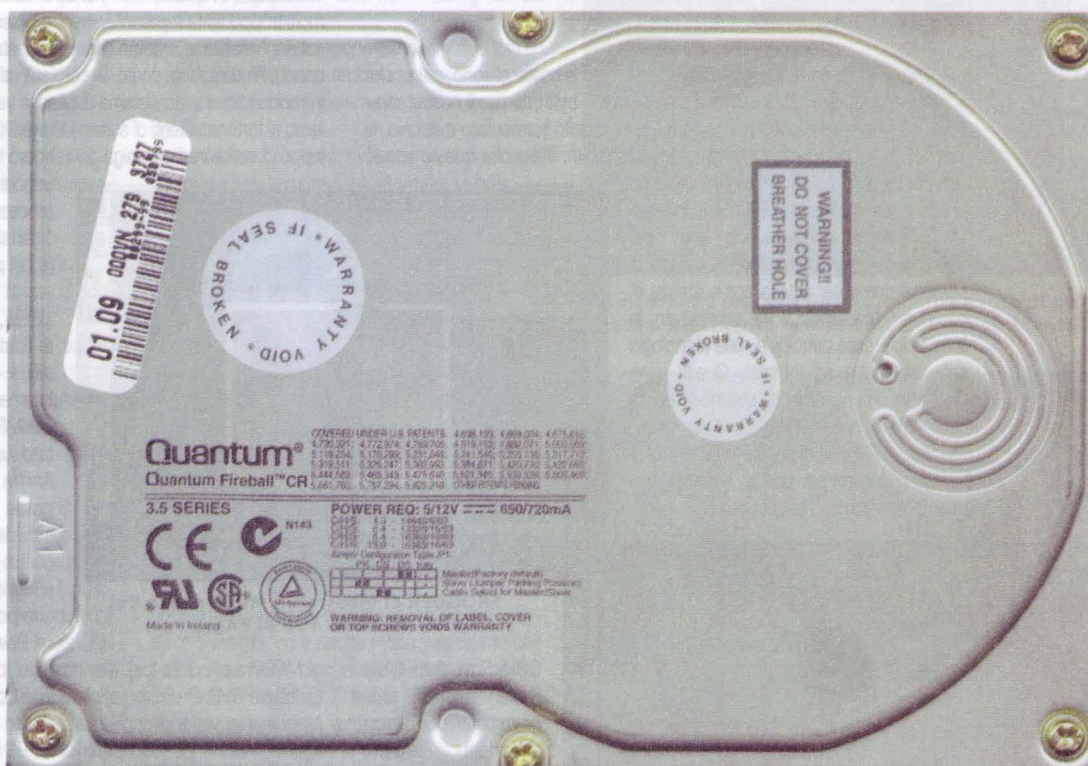
Dischi fissi per A1200

Un lettore anonimo scrive che non riesce ad usare sul suo A1200 il nuovo disco fisso EIDE collegato ad un'interfaccia Hardital: incontra continui errori in scrittura e una perdita della partizioni dopo il reset.

La sostituzione dell'alimentatore con un modello potenziato Cabletronic non ha cambiato la situazione; il difetto sparisce solo scollegando il floppy drive esterno.

Ricordate di aggiungere sempre il nome e cognome completi nelle richieste inviate per posta elettronica a questa rubrica: l'abitudine ad usare pseudonimi è accettabile solo su Internet.

Per trovare l'esatta causa del problema occorre qualche prova aggiuntiva. Prima di tutto bisogna verificare la qualità dell'alimentazione che arriva al disco fisso con uno strumento; in alternativa si può prelevare da un alimentatore per PC compatibili invece che attraverso il cavo floppy del Satellit. Infatti certi modelli di drive esterno usano un cavo con conduttori di diametro insufficiente: il risultato è che il cablaggio tra la porta floppy di Amiga e la porta passante posteriore del drive ha una resistenza relativamente elevata.

Questo difetto può causare comportamenti strani quando si collega alla porta passante posteriore un disco fisso o un floppy drive molto vecchio.

I dischi fissi Quantum di qualche anno fa avevano tre jumper di autodiagnosi.

A volte la colpa del difetto non è l'alimentazione. I problemi possono anche dipendere da incompatibilità tra il disco fisso e l'Amiga, oppure da un cattivo contatto su almeno uno dei conduttori che formano i due cavi piatti del Satellit. In questo caso la via più rapida per scoprire il problema senza usare strumenti consiste nello scambiare i cavi e il disco fisso con quelli di un altro Amiga.

Non si può escludere neanche un problema software: dopo aver partizionato e formattato il disco fisso in modo veloce ("quick"), impostare a 0xffff il parametro maxtransfer di ogni partizione.

host contacted

di Maurizio Bonomi

L'inverno è già iniziato e il freddo comincia ad avvolgere il nostro paese cambiando il paesaggio e le nostre abitudini. Mentre il Natale e la fine del millennio si avvicinano sempre di più, Amiga è sempre lì dov'è, esattamente nella stessa posizione oramai da più di cinque anni. Meno male che c'è Aminet...

Mentre dalla parte commerciale e di mercato le novità ci sono, ma poche e frammentarie, Aminet continua a sfornare bit e byte utili per il nostro computer. Questo mese, poco prima della fine di questo tormentato millennio, le "uscite" di Aminet, degne di interesse, sono molte. Visto che questo spazio non permette di esaminarle tutte, vediamo di conoscere solo quelle di un certo interesse o che hanno a che fare con l'utilizzo più comune da parte degli utenti. L'utenza di personal computer (intesa come utenza di computer "casalinghi") ha configurato la linea di interesse principale nelle tecnologie software legate ad Internet. Questi sono principalmente: protocolli, strumenti per la comunicazione e la navigazione, programmi per la creazione di pagine WEB e tool di contorno. Inoltre, per quanto riguarda propriamente Amiga, l'uscita dell'attesissimo OS 3.5 ha dato il "via libera" a molti programmatori che, senza attendere troppo, hanno cominciato a lavorare attorno al nuovo SO producendo tool e strumenti di gestione avanzata. Ecco che queste due linee del mercato software Amiga, sono quelle che riempiono e rendono vitale l'archivio di Aminet. Vediamo che cosa si può scovare questo mese all'interno della "madre di tutte le directory".

FROGGER ci mostra un MPEG preso dal numero 105 di EAL.

Il JPEG datatype in azione sul nostro Workbench 3.5.

Aminet: fine millennio

Partiamo con alcuni strumenti utili a chi passa la maggior parte del suo tempo a comunicare, navigare ed esplorare Internet. La Vaporware, ultimamente, si è attivata e ha cominciato a produrre diversi aggiornamenti ed estensioni ai suoi prodotti. Il listino di questa società amighista è veramente esteso e copre quasi tutte le esigenze del mercato Amiga per quanto riguarda i client di accesso ad Internet. AmTelnet-II è la versione 2.2 del client telnet per Amiga. Con la connessione di tipo telnet possiamo "loggarci" su un computer remoto (anche nel caso di intranet domestiche) ed accedere a tutti i programmi e i file presenti su di esso, giocare con giochi di tipo multi-utente (i cosiddetti MUD o MUSH) oppure simulare manualmente i protocolli Internet (utili in fase di debugging di server per l'accesso remoto).

Come tutti i client della Vaporware anche AmTelnet-II usa MUI. Peccato che questa società non faccia come ha fatto Nordic Global che ha inserito nel suo Miami la possibilità di switchare l'interfaccia (da MUI a GadTools o a ClassAct, quella dell'OS3.5). Questa possibilità è una forma di "democrazia" informatica, in quanto MUI (nonostante sia bella da vedere) è considerata da molti troppo lenta e pesante, mentre ClassAct offre, insieme ad un aspetto più sobrio, velocità e stabilità. Molti dei beta-tester e degli sviluppatori del 3.5 hanno, fin da subito, posto un veto sull'utilizzo di MUI all'interno del nuovo SO, in modo che questo sistema risultasse veloce per tutti, dai possessori di 020 liscio ai fortunati utenti di schede PowerPC. Tutte le società coinvolte nello sviluppo di software per Amiga dovrebbero tenere presente questa cosa. Solo la concorrenza spinge gli utenti ad avere il processore più veloce ad un ritmo quasi "martellante", questo a seguito di forti spinte dei principali produttori hardware.

I nuovi algoritmi di compressione (JPEG, MPEG audio e video) oltre ad essere il futuro nel campo audio visivo, si sono diffusi a causa dell'eccessiva lentezza di Internet. Il caso più eclatante è quello dell'MPEG audio che ultimamente è diventato un vero e proprio "caso-mondiale". Anche l'MPEG video è tornato alla ribalta grazie anche alla diffusione del DVD e di schede di decodifica sempre più a basso costo. Su Amiga, purtroppo, l'MPEG video è supportato solo da piccoli tool e da poche/pochissime schede (per ora solo grazie al PowerPC di Phase5 si possono leggere gli MPEG a più di 25 fps). Mentre quasi tutti i PC e i Mac posseggono di serie un lettore DVD e relativo software di decodifica, Amiga si deve arrangiare con programmini vari e perlopiù mai del tutto completi. Ecco che allora Frogger si aggiunge alla lunga lista dei player MPEG per Amiga senza però portare novità sostanziali. Frogger supporta sia gli MPEG sia gli MPEG-2. Con questo programmino sarebbe possibile leggere i film in formato MPEG (in quanto anche l'audio è decodificato) anche se, purtroppo, non mi è stato possibile verificarlo. Sarebbe interessante vedere se, collegando un lettore DVD ed inserendovi un titolo in quel formato, con Frogger è possibile o meno godersi un film su uno schermo Amiga. Certo se, in un prossimo futuro, ci fosse qualcuno deciso a fornire ad Amiga un'adeguata suite per la gestione dei filmati su DVD, il discorso cambierebbe... anche in termini di marketing.

Sempre rimanendo nel discorso dei formati compressi, anche il JPEG riveste la sua importanza. Nella creazione di siti e nel settore multimediale il JPEG è diventato IL formato grafico per eccellenza. Mentre nei settori della grafica professionale e nella prestampa stenta un po' a decollare, in quanto la sua compressione di tipo LOSSY (cioè con progressiva perdita di informazioni) può essere pericolosa se usata in maniera errata. Il nuovo OS 3.5 fornisce fin da subito un buon DataType per la gestione dei file JPEG anche se, a detta di molti, è un po' lento e poco configurabile. Per gli incontentabili e per i maniaci delle prestazioni su Aminet si può trovare un nuovo datatype che, sulla carta, oltre ad essere più veloce, dichiara di essere anche molto piccolo (sotto gli 8 kbyte) e di poter salvare le immagini aperte nello stesso formato. Il nuovo datatype si chiama JPEG-DT35 ed è costruito attorno alla libreria jpeg.library di Paul Huxham (che risulta essere molto veloce e stabile).

Per tutti gli appassionati di grafica l'uscita BIG di questo mese è senz'altro il pacchetto SuperView-IV. Per chi non lo sapesse questa suite grafica non

è altro che l'unione di un viewer, un convertitore di formati grafici, un editor grafico e uno screen-grabber che si basano sulla famosa Superview.library. Inoltre il programma (o meglio la raccolta) vanta anche il supporto di Arexx, una GUI ben congegnata, l'intera documentazione in formato amiga-guide, funzionalità tipo commodity e tante altre funzioni innovative. Il supporto per PPC (Phase5 o WarpOS) sono disponibili ai soli utenti registrati. Scendendo nel particolare, SuperView-IV richiede un Amiga qualsiasi (anche se la presenza di processori potenti è auspicabile), un hard disk e un po' di RAM (sempre meglio abbondare, quando si parla di memoria). I numeri di Superview-IV sono degni di nota :

- Ben 54 differenti formati grafici supportati (lettura - scrittura);
- 2 periferiche generiche supportate direttamente (stampanti e scanner di varie marche);
- 11 differenti sistemi di visualizzazione (26 schede grafiche supportate);
- 34 operatori grafici disponibili per la fase di editing/conversione.

Il programma viene distribuito in 8 archivi LHA, anche se non è richiesto il download di tutti quanti i moduli (gli ultimi 3 archivi contengono moduli linguaggio, librerie ottimizzate per processori veloci e alcuni operatori aggiuntivi e opzionali).

I formati letti da SuperView-IV sono davvero tanti e alcuni richiedono la presenza di un programma esterno come Metaview o Ghostscript (riguarda formati particolari come l'AMF, il postscript semplice e il CGM).Il concetto di modularità su cui si basa SuperView-IV ricorda molto Art Department Professional (il mitico software di conversione grafica della ASDG, la cui ultima versione è datata 1994) e permette una semplice gestione degli aggiornamenti e un'espandibilità comoda e di facile applicazione. Restano da verificare la stabilità "temporale" (ovvero la capacità di reggere un uso intensivo e prolungato nel tempo) e la piena compatibilità con alcuni dialetti nascosti dei formati grafici (come il TIFF CMYK, il JPEG di Photoshop e l'EPS con anteprima di Adobe). Certo che SuperView-IV purtroppo non è in grado di estendere uno dei limiti software di Amiga, la presenza di un programma completo per la conversione, il ritocco e la gestione della grafica professionale.

Tornando all'OS 3.5, ecco che troviamo una commodity che estende alcune funzioni nascosto del nuovo sistema operativo (ne avevamo già parlato lo scorso mese). Dopo alcuni tool dall'installazione un po' criptica e con funzionalità mal concepite (come WBC, presente anche sul CDROM del sistema operativo) ecco che spunta TweakWB, un'ottima utility funzionale e ben scritta. Con TweakWB si possono attivare e controllare tutte e 6 le funzioni nascoste (o difficilmente controllabili) del nuovo Workbench. TweakWB può :

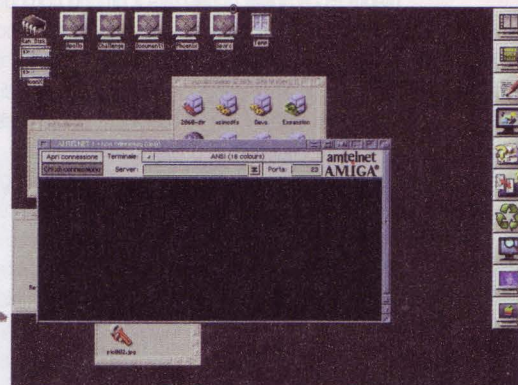
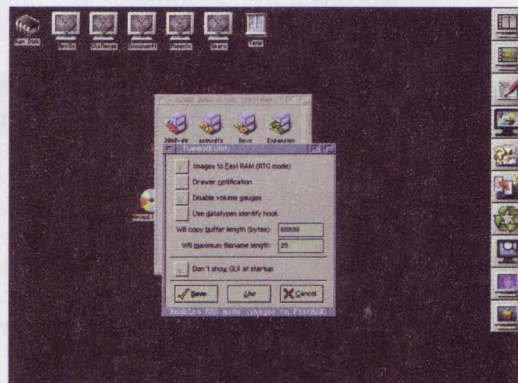
- Obbligare il WB ad usare esclusivamente la FastRAM, in presenza di un sistema RTG;
- Attivare la funzione di DRAWER NOTIFICATION che rende il WB più attento a ciò che avviene alle finestre aperte su di esso (una sorta di refresh in caso di modifiche esterne);
- Disabilitare il gadget "livello-WB" che può risultare un po' ingombrante;
- Attivare l'HOOK di identificazione dei datatype per la gestione dei file senza icona (questa funzione sembra creare ancora qualche problema, almeno da quanto si dice nella mailing list del nuovo OS);
- Controllare la dimensione del buffer di copia (in byte). Un buffer molto ambio significa un aumento di prestazioni del sistema in fase di copiature dei file;
- Controllare la lunghezza massima dei nomi dei file (questo mi sembra di utilità un po' dubbia...).

Il tool viene aggiornato molto frequentemente e, nonostante sia ancora poco chiara la gestione dei file senza icona sotto il nuovo OS, le sue funzioni sono molto utili specialmente per chi, come me, possiede una scheda grafica e poca, ma proprio poca CHIP RAM (solo 1 Mbyte).

Il nuovo OS, oltre a portare con sé nuove funzioni, nuove potenzialità e una boccata di ossigeno (anche a livello "istituzionale") all'intero mercato Amiga, può anche essere motivo di piccoli problemi dovuti principalmente al mancato aggiornamento di programmi d'uso quotidiano. Uno di questi è il Professional File System, che rimane ancora un ottimo programma per la gestione dei nostri dischi fissi (grazie anche al fatto che non possiede alcune delle famose magagne del filesystem di Amiga, ed è anche molto veloce) ma che soffre di problemi di incompatibilità con il nuovo OS. Con PFS3_5153 il nostro PFS versione 5.1 viene aggiornato alla versione 5.3. Con questo aggiornamento oltre ad aggiungere alcune nuove funzioni (un UNDO del format, una funzione di Search avanzata tramite l'uso dell'RDB, la possibilità di riparare i dischi NO-DOS), ripara e aggiorna alcune caratteristiche già presenti (tra questi il supporto del nuovo OS 3.5).

Visto che la perfetta funzionalità del filesystem è di vitale importanza per i nostri file, se abbiamo il PFS e vogliamo passare a 3.5 è bene procedere prima all'aggiornamento del filesystem e poi installare il nuovo sistema operativo.

Conclusioni

Come avevo previsto (senza bisogno di essere un indovino, solo semplice intuizione amighista) l'uscita del 3.5 ha dato una buona spinta agli sviluppatori Amiga che si sono risvegliati dal torpore del periodo Gateway (costellato di soli annunci ma fino ad ora niente di concreto) ed hanno ricominciato a lavorare. In questi ultimi giorni è stato annunciato anche che lo sviluppo di Scalos (il miglior sostituto del Workbench, a cui il team dell'OS 3.5 si è ispirato) è ripreso e che presto si avrà un aggiornamento (sempre per allineare il prodotto al nuovo OS). La presenza di queste novità sostanziali, di queste nuove funzioni e nuovi approcci operativi inclusi nell'Amiga OS 3.5, hanno creato qualche piccolo problema di incompatibilità con i programmi

AmTelnet è una versione più amichevole di un tool prettamente testuale tipico dell'ambiente Unix.

TweakWB è il complemento per il nuovo OS 3.5. Eccovi, in figura, la comoda GUI di configurazione.

già esistenti. In molti casi questo ha significato la ripresa dello sviluppo attorno a questi programmi, con un conseguente aumento dell'interesse attorno alla piattaforma. Se questa tendenza non venisse tradita da un inaspettato e nefasto abbandono dell'OS (sia nello sviluppo sia nell'assistenza), potrebbe essere veramente un ottimo pretesto per ricominciare a lavorare attorno ad Amiga. Fortunatamente questo pericolo sembra essere lontano visto che dietro all'Amiga OS c'è Haage & Partner, azienda che fino ad ora ha dato prova di serietà e competenza...

Essere ottimisti ad oltranza è sicuramente sbagliato... Ma sperare in qualcosa di migliore non è vietato. Lasciate che gli inguaribili ottimisti (come me) possano dare il loro piccolo contributo "politico" di eterni sognatori, nella speranza che il nuovo millennio porti qualcosa di concreto (e non di "sognato") ad Amiga. Ovvero: la speranza è l'ultima a morire...

Workbench

di Andrea Favini

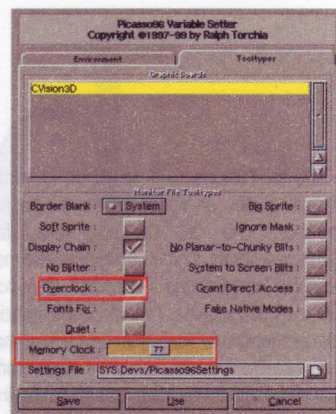
Una delle caratteristiche che distingue un amighista da un normale utente PC è quella di utilizzare il proprio computer in maniera produttiva, con velocità e senza tempi morti. Tutto ciò è possibile grazie alla natura stessa del nostro OS (multitasking e leggero) e alla compattezza delle applicazioni. Nonostante ciò, la maggior parte di noi è portata ad esigere di lavorare sempre più velocemente e, nell'attesa di upgrade hardware, non molto frequenti, ci si lancia nella ricerca frenetica di patch e hack, i quali però, se installati senza un minimo di controllo, possono portare instabilità del sistema. In particolare da una parte ci sono patch che semplicemente sostituiscono alcune routine con altre che fanno esattamente la stessa cosa ma in maniera più veloce (e normalmente, se programmati bene, non causano problemi), mentre altri rimpiazzano totalmente alcune parti del sistema operativo comportando maggiori rischi in fatto di stabilità. In generale nessuna di queste modifiche può essere sicura al 100%, e stilare una lista di compatibilità per ognuna sarebbe un lavoro troppo lungo, quindi riportiamo di seguito alcune regole che sarebbe bene seguire ogni qual volta si voglia modificare la configurazione del proprio sistema:

- Leggere bene le guide ed i readme allegati (in particolare eventuali sezioni "known bugs" o cose simili), dove è possibile reperire informazioni riguardanti eventuali incompatibilità.
- Leggere anche eventuali sezioni delle guide riguardanti l'installazione, in quanto ci possono essere casi particolari, non gestiti dall'installer (o addirittura se l'installazione va fatta manualmente) in cui la normale posizione di un comando all'interno della startup-sequence può non essere adatta per il proprio sistema. Tanto per fare un esempio, con CGX viene consigliato di spostare tutti i patch dopo Iprefs e, soprattutto quelli che hanno a che fare con le librerie grafiche, dopo avere inizializzato i monitorfile.
- Non installare più di una cosa per volta: fare attenzione anche a MCP, dove molti patch e funzioni convivono, ma possono non andare molto d'accordo con altre applicazioni.
- Evitare possibilmente le versioni alfa e beta.
- Provare a lungo il sistema dopo ogni aggiunta.
- Non è consigliabile bersagliare una particolare libreria o funzione con più patch che vadano ad agire su di essa.
- Non intestardirsi su di una particolare modifica se questa, oltre ai vantaggi porta anche instabilità del sistema (ad esempio, ci siamo resi conto che MagicASL, ai tempi MUIAsl, crea non pochi problemi in materia di double-buffer).
- Tenere traccia di quello che si installa e, visto che si tratta di file piccoli, conservare i backup delle startup.

Ecco come overcloccare la CV64/3D con CyberGraphX....

Esistono poi alcune soluzioni a livello hardware non sempre molto consigliabili: si può infatti overcloccare una o più parti del computer, a partire da processore e bus, fino alla RAM Video. Nella maggior parte dei casi è necessario operare modifiche sull'hardware, chiaramente rischiose e per le quali vi rimando alle pagine del Tecnico Risponde di questo stesso numero. Per quanto riguarda gli overcloccaggi software, uno da provare, senza correre grossi rischi, è quello della RAM video delle CyberVision64 e CyberVision643D, possibile con entrambi i sistemi RTG. Con Picasso96 (da poco giunto alla v.2, decisamente molto più stabile di prima con la CV643D) tramite uno slider all'interno del programma PVS (Picasso96 Variable Setter), mentre con CyberGraphX tramite il tooltype dell'icona del monitor MEMCLOCK. I valori vanno da 55 a 77Mhz per P96 e da 55 a 99 per CGX. Attenzione a non fare confusione con il pixel clock, soprattutto con CGX, nei cui documenti, parlando di overclock, ci si riferisce solo a questo. Il limite verso il quale ci si può spingere va a fortuna, cioè dipende dalla RAM montata, dall'alimentazione e dal buon raffreddamento del case. Si vada dunque a tentativi, provando intensivamente il sistema, fino a che non si manifestano "sporcizie" sullo schermo.

...e con Picasso96.

Con la nostra CV643D siamo riusciti ad arrivare a ben 85Mhz e l'incremento di prestazioni è incredibile.

Sfruttiamo le risorse

E' possibile velocizzare notevolmente alcune operazioni semplicemente sfruttando al meglio le risorse a disposizione. Un chiaro esempio ve lo diamo noi adesso: è ormai da molto tempo che usiamo VisualPrefs, l'ottima utilità di modifica della GUI di Massimo Tantignone, e di recente l'autore ha aggiunto la possibilità di utilizzare immagini esterne per i gadget di sistema; purtroppo si tratta di molti piccoli file che vengono letti ogni volta che si deve aprire ogni tipo di finestra o uno schermo, per cui quando ad esempio Dopus apre lo schermo di visualizzazione dei testi ci mette un secondo abbondante (un'eternità rispetto a prima). Il trucco sta nel rendersi conto che la RAM è molto più veloce di un hard disk, di conseguenza basta porre in essa i file necessari. Il sistema da noi usato per mettere in atto questo piccolo trucco è il seguente:

1) Copiare in RAM: la directory contenente i file;

2) Proteggerli dalla cancellazione;

3) Creare un archivio (LHA o LZX) e posizionarlo a piacere (in S: va benissimo). Per archiviare la struttura dell'albero includendo le sottodirectory le opzioni per LZX sono: -e -r –x;

4) Aggiungere nella startup-sequence, prima di lanciare VisualPrefs, il comando per decomprimere l'archivio dando come destinazione RAM. Ad esempio: lzx x -x s:VP_GFX.lzx ram:;

5) Lanciare il programma di preferenze di VisualPrefs, GUI, e procedere alla normale configurazione dei gadget come indicato nella guida scegliendo i file in RAM: invece che in prefs/presets.

Conclusioni

Questa procedura, relativamente semplice, può essere applicata in molti altri casi con anche varianti e aggiunte. Non ci resta dunque che dirvi di tirare fuori l'amighista che è in voi di mettervi all'opera cercando di spingere il vostro Amiga al limite senza fargli "perdere l'equilibrio".

Archiviati anche per quest'anno i bagordi più assurdi che, tra Natale e nuovo anno hanno sicuramente regalato qualche chiletto in più a molti tra noi, ci apprestiamo a salutare il nuovo millennio con una serie di giochi assolutamente sfavillanti, cominciamo questo mese con il primo che non poteva essere altro che... perdere il proficuo mercato natalizio.

di Nicola Morocutti

Wipeout 2097

Come iniziare meglio il nuovo millennio? Finalmente è nelle mie mani uno tra i giochi più attesi dagli ultimi tempi, la conversione evento dell'anno. Alla fine quindi i baldi ragazzi dei Digital Images ci sono riusciti e con una puntualità impressionante sono arrivati sugli scaffali dei negozi giusto in tempo per il prolifico mercato natalizio. Oltretutto Wipeout segna decisamente una rivoluzione nel mercato videoludico amighista, è il primo gioco commerciale solo per PPC e che richiede obbligatoriamente una scheda video accelerata 3D, è un segno dei tempi che cambiano ed inaugura una serie di titoli già annunciati che seguiranno le sue orme sfruttando al massimo l'hardware più avanzato come gli attesissimi Shogo, Heretic II, Maim & Mangle, ecc... Ma torniamo alla recensione, penso quasi tutti tra voi conosceranno o avranno almeno sentito nominare Wipeout, è uno tra i migliori giochi di guida di tutti i tempi, che presenta un superbo mix di azione pura e di frenetica velocità condite da una grafica superlativa e da un motore 3D molto evoluto. Le versioni già disponibili sono quelle Playstation (molto carina anche se ovviamente in bassa risoluzione) e quella PC decisamente sotto la media. Cerchiamo a questo punto di confrontare le varie versioni con quella Amiga, giusto per evidenziare quanto ben riuscita sia la conversione e dove arrivi addirittura a superare l'originale! Dopo aver scelto le opzioni principali nella finestra di configurazione che si apre subito dopo aver lanciato il gioco, che includono risoluzione (o modo finestra), numero di colori, numero massimo di fps, memoria grafica da assegnare al gioco, possibilità di esclusione del sonoro da CD e dell'introduzione animata, e qualche altro settaggio minore. Il gioco si apre con una canonica presentazione animata, veramente ottima e ben realizzata, che presenta una tipica situazione di gioco con lo scontro all'ultimo sangue tra due nevicelle che sfrecciano velocissime per una futuristica città. Qui c'è gran poco da segnalare rispetto alle altre versioni, visto che il file mpeg che compone l'animazione è il medesimo e viene mostrato decisamente fluidamente. Arriviamo dunque al menù principale: anche qui nulla di nuovo, se escludiamo che il tutto comincia ad essere in alta risoluzione. Possiamo a questo punto selezionare le opzioni sul controllo (joystick/joypad o tastiera) sul sonoro (volume della musica e degli effetti) e poi decidiamo il modo di gara tra arcade e a tempo. Scegliamo la nostra navicella tra una buona rosa di mezzi che oltretutto tramite un simpatico trucchetto può essere allargata con alcune navette segrete veramente spettacolari in termini di velocità pura. A seconda del tipo di gara che

decideremo di effettuare ci sarà data la possibilità di scegliere anche il livello, anche qui la varietà la fa da padrona con un buon numero di piste che variano notevolmente in termini di difficoltà e lunghezza e con anche qui alcune piste nascoste tramite un trucchetto (che vi svelerò a tempo debito!). Bene, mi pare che abbiamo scelto tutto lo sceglibile, premiamo su start e prepariamoci all'azione. Dopo pochi istanti di caricamento ecco apparire sul monitor per la prima volta la grafica in game di Wipeout! Miseria ladra che roba!, è veramente difficile crederci, uno spettacolo per gli occhi! Tessiture e poligoni in numero spropositato... ma fermi tutti, il semaforo è sul verde, pigiamo l'acceleratore sul pad (ricordo che Wipeout supporta perfettamente tutti i pad, io ad esempio uso quello del CD 32 di cui usa tutti e sei i tasti), no dai, spettacolo, è veramente stupendo, siamo in 640x480 ed il tutto si muove decisamente bene anche sulla mia piccola Blizzard PPC con 040 e 603/160 (su un 604 gira splendidamente anche in 800x600 e poi

c'è anche il modo finestra ridimensionabile in tempo reale!)! Proseguendo si incontrano anche le prime "aree sensibili" sul terreno che sono di due tipi quella per raccogliere armi (una decina in tutto) e per aumentare la velocità (a forma di freccia). I nemici si muovono magnificamente e una volta acquistata una certa destrezza è un piacere sforacchiarli a più non posso. Belli gli effetti scia delle armi o quello di puntamento dei missili guidati, buone le esplosioni e buona anche la varietà di effetti associati alle varie armi. La nostra navicella (come quelle degli avversari) non è comunque invincibile, abbiamo a nostra disposizione una barra di energia che cala se veniamo colpiti ma anche se ci fracassiamo contro le pareti della pista, per ripristinarla bisogna raccogliere il bonus di turno oppure percorrere l'area dei box (solitamente un po' più lunga e tortuosa della pista normale) perdendo qualche prezioso istante. Ritornando all'aspetto puramente grafico la conversione è spettacolare, le tessiture sono bellissime e diverse da livello a livello, le stesse piste poi sono completamente differenti e presentano strutture architettoniche assolutamente incredibili per dettaglio e cura nei particolari. Ci sono anche piccoli aspetti animati come la pioggia o delle piccole farfalline in alcuni dei livelli, veramente fantastico! Sempre in tema di settaggi segnalo la possibilità (agendo sui tasti F1 - F10) di poter configurare ulteriormente l'aspetto grafico del gioco. Si potrà quindi aggiungere un bellissimo effetto nebbia, aumentare la luminosità (il gioco di base è un po' su toni scuri), togliere le scie alle navicelle, togliere il cielo e variare altri piccoli dettagli grafici. Passando al sonoro ritroviamo ancora una volta gli altissimi livelli raggiunti dalla grafica. Oltre a tutti gli effetti parlati durante la gara che ci informano su quale arma abbiamo raccolto o se stiamo per subire un attacco, ci sono ottimi "rumori di fondo" per esplosioni e motori vari oltre ad una serie di ottime tracce audio ad accompagnare l'azione ed i vari menù. Analizzati quindi gli aspetti più tecnici del gioco passiamo a quelli meno evidenti ma più importanti ai fini pratici: giocabilità e longevità. La prima delle due voci è, lo anticipo già da ora, elevatissima, la risposta delle navicelle alle nostre sollecitazioni è precisa e realistica (per quanto realistica possa essere una navicella a reazione che corre su tracciati tortuosissimi), il controllo via tastiera è impeccabile, quello via joypad è perfetto visto che, come già dicevo prima, supporta tutti i tasti dal pad. Via joystick è ovviamente un po' più scomodo, specialmente se è ad un solo pulsante richiedendo l'uso incrociato della tastiera. Tutte le armi e i bonus sono ben pensati e rendono ancora più divertente la gara, mentre i mezzi hanno caratteristiche molto diverse tra loro permettendo un approccio più "soft" per i neofiti senza deludere i più esperti. La longevità invece merita un discorso a parte, penso sia ormai chiaro a tutti sia Wipeout 2097 è un gioco di corse decisamente arcade. Io personalmente, adorando questo genere di giochi, l'ho trovato stupendo ed è uno dei pochi titoli che continuo a giocare da mesi (sì, lo so che è appena uscito, però avevo la beta da qualche mesetto ormai ;-)), visto che la difficoltà dei livelli avanzati mi spinge sempre a tentare di migliorare i miei tempi. Certamente per chi invece non ama i titoli prettamente arcade o i giochi di guida in genere potrebbe non essere invogliato all'acquisto, resta però il fatto che Wipeout è il primo gioco a sfruttare pienamente le nostre schede Power Up ed è sicuramente uno tra i migliori titoli della stagione rendendone praticamente obbligatorio a tutti l'acquisto. Se quindi il buon giorno si vede dal mattino, Wipeout promette di inaugurare una serie di giochi assolutamente spettacolari che tra pochi mesi inonderanno il mercato Amiga. Tenetevi pronti e per ora correte a comprare il primo titolo dei Digital Images, una conversione perfetta ed entusiasmante, capace di dimostrare quanto vale ancora Amiga.

Mi schianto o non mi schianto? Mah, intanto ammirate la bellezza della grafica.

Abbiamo appena sparato un bel trio di missiletti contro il nulla, le armi comunque sono sempre molto spettacolari!

Primo livello e missile a ricerca attivato, più facile di così...

Imperator

Prima che qualche corvaccio cominci a strombazzare su altre riviste che recensisco giochi vecchi (ciao Maxime! ;-)) mi premunisco, effettivamente Imperator è uscito da alcuni mesi ma non avevo mai avuto modo di provarlo per carenza cronica di spazio e per il semplice fatto che la gentile Islona non me l'aveva mandato. Adesso nel pacco

delle novità della casa inglese è comparso questo piccolo ma interessante titolo, quindi mi è parso doveroso provarlo (dopo ditemi che non sono buono). Il titolo in questione è uno strategico vecchia maniera, basato su turni e ambientato ai tempi dell'Impero Romano.

La recensione si potrebbe anche chiudere qui, ma siccome mi dicono dalla regia che devo continuare mi inchino al volere dei potenti e proseguo. Il gioco si apre con una semplicissima introduzione formata da una schermata statica e dai crediti dei programmatori che scrollano, bene cominciamo proprio bene. Comunque non è il caso di giudicare un gioco dalla presentazione quindi andiamo oltre. Arrivati al menù delle opzioni scegliamo quel poco che c'è da scegliere e arriviamo alla mappa rappresentante il mondo ai tempi dei romani.

Al centro c'è ovviamente la nostra bella penisola e tutto intorno le terre da conquistare nel nome di Roma. Come già dicevo in precedenza Imperator ricorda molto da vicino alcuni grandi classici del genere come Defender of the Crown o, ancor meglio visto che ne riprende anche l'ambientazione e l'impostazione grafica, il vecchio Centurion della Electronic Arts.

Dalla mappa si possono effettuare tutte le scelte permesse dal gioco spostando le nostre legioni, ingaggiando battaglie navali e gestendo (nei limiti del gioco) le nostre città con relativa popolazione e più in generale le varie province dell'impero. Le uniche sessioni movimentate saranno quelle delle battaglie rappresentate dall'alto con la possibilità di muovere le nostre truppe in maniera libera adottando la strategia che più ci ispira. In definitiva, visto che lo spazio comincia a scarseggiare, Imperator è un titolo onesto, semplice e immediato anche se con una discreta profondità.

Gli amanti del genere potrebbero trovarlo interessante, visto anche che la realizzazione tecnica non è affatto malvagia. Dategli un'occhiata, magari provando il demo presente nel CD allegato a questo numero di Amiga Life.

Islona Collection

Eccoci ancora qui a parlare di compilation. La Islona sembra essersi particolarmente lanciata nel ramo ultimamente ed ecco che, dopo la Gremlin Collection, arriva questa raccolta un po' più ridotta ma comunque interessante. I titoli presenti sono in tutto dieci. Sicuramente è il caso di partire da Virtual Karting 2, italianissimo simulatore di kart, discretamente riuscito dal lato tecnico ma decisamente divertente e giocabile. Sicuramente un titolo controverso almeno per il motore 3D adottato, molto veloce, ma molto datato e poco gratificante esteticamente, resta comunque un buon gioco.

Simpatico rompicapo, questo Marblelous2, anche se la grafica non fa certo urlare al miracolo.

Seguono a ruota i due Blockhead e Marblelous, simpatici rompicapo abbastanza divertenti almeno per gli amanti del genere e tecnicamente sufficientemente riusciti. World Golf è un discreto simulatore di golf che tenta di ripercorrere con poco successo la strada tracciata dal mitico Sensible Golf. Abbiamo poi tre avventure grafiche nell'ordine Abduction, Lost on Parrot Island e Cygnus 8, di caratura discreta. E, per concludere, il vecchio Testament, clone di Doom non troppo riuscito anche se veloce su computer di fascia bassa, e Mobile Warfare, una specie di gioco strategico a turni non proprio esaltante anche se decisamente particolare. In definitiva ci troviamo davanti ad una compilation sicuramente di livello inferiore rispetto alla precedente uscita targata Islona, l'unico vero motivo di acquisto è la grande quantità di giochi e la presenza di qualche titolo buono (ma non certo ottimo). Il prezzo non proprio eccessivo potrebbe spingervi all'acquisto di un prodotto che, tutto considerato, racchiude in sé giochini magari meno belli ed importanti, decisamente a livello budget, ma che comunque possono essere divertenti per un po'. Provate a darci uno sguardo ma se già avete un paio di questi giochi nella vostra softeca lasciate pure perdere.

Ennesimo clone di Doom, non particolarmente riuscito questo Testament.

Bene, un caro salutone a tutti, anche per questo mese è fatta, ci si rilegge tra trenta giorni (o giù di lì) con tante interessanti sorprese tra le quali, annuncio, Foundation TDC, arrivato proprio oggi nelle mie manacce.

l'angolo dell'emulazione

di Francesco Celli e Gabriele Favrin

Una mela al giorno...

Sinora abbiamo esplorato prevalentemente l'aspetto ludico dell'emulazione.

Esiste però anche un altro campo di applicazione, che su Amiga ha già dato ottimi risultati: l'emulazione di sistemi attuali o comunque recenti, in particolare del Macintosh.

In questo senso l'Amiga, avendo condiviso per anni lo stesso processore del computer di casa Apple, vanta alcuni fra i migliori emulatori Mac in assoluto, a partire dal famoso ShapeShifter di Christian Bauer, freeware dall'inizio del 1999 quasi in contemporanea col rilascio, anch'esso in forma gratuita, del System 7.5.3, una manna per gli appassionati di emulazione.

Come consultare un vocabolario interattivo senza comprare un Mac o un PC (Shapeshifter).

Ma quali vantaggi concreti dà emulare un Mac? Parecchi, perché consente di disporre di molti programmi inesistenti su Amiga. Citiamo ad esempio i browser Netscape e Microsoft Explorer e relativi plugin (Shockwave, QTVR, Real Audio e molti altri) e programmi come Word e Quark XPress. Sebbene le ultime versioni di taluni prodotti esistano solo per PPC, molto è ancora il software utilizzabile su 68k, in particolare numerosi CD-ROM interattivi (enciclopedie, CD musicali con traccia dati, CD con informazioni turistiche su vari paesi). Nella foto potete vedere ad esempio un eccellente vocabolario italiano; si tratta di un validissimo ausilio didattico, nonché strumento di lavoro, che ha dimostrato di funzionare benissimo anche su un Amiga con 030, AGA e una manciata di RAM. E' curioso rilevare come lo stesso programma, datato 1997, risulti invece poco compatibile con Win98!

Con questa breve introduzione speriamo di aver invogliato a prendere in considerazione l'emulazione Mac anche chi sinora ha esitato o stava pensando di acquistare un PC, magari "per far studiare i figli". Ormai la maggioranza degli Amiga dispone di hardware adeguato a emulare un Mac con buoni risultati e l'impegno economico necessario per quest'operazione si è ridotto all'acquisto della ROM di un vecchio Quadra e di un HD adeguato, se sul proprio non si dispone di spazio sufficiente (ma bastano 100 o 250 MB per stare larghi).

Nei prossimi numeri forniremo informazioni più dettagliate circa alcuni aspetti dell'emulazione che possono nascondere difficoltà, nonché cenni sui programmi più adatti per l'uso di ShapeShifter e Fusion (il suo antagonista commerciale) con le diverse configurazioni esistenti.

EmuNews

Sembra fatto ad arte, ma anche questo appuntamento vogliamo iniziarlo segnalandovi l'ennesimo ritorno di Juan Antonio Gomez, che continua ad aggiornare, anche se con novità di trascurabile importanza, le sue "creature" (AmiMasterGear 0.7, AmiGameBoy 0.91 e AmiMSX 2.52) rese freeware da tempo. Grazie ancora Juan.

Costante e generoso anche l'apporto di Mathias "Amidog" Roslund che, oltre ad un nuovo rilascio di DarcNES (991120a), si è voluto cimentare nel port di GBE, un emulatore di Gameboy Color di cui mette a disposizione i sorgenti Amiga. I requisiti sono sempre i soliti: scheda PowerUP e WarpUP installato.

Da tenere d'occhio le uscite di A/NES CGX (1.15), che permette finalmente l'utilizzo su scheda grafica, e il promettente Amiga SPectrum Emulator (ASP 0.64), forte di alcune correzioni rispetto alla versione precedente.

In coda torniamo a parlare di M.A.M.E., aggiornato, per i soli utenti di PowerPC, alla versione 0.36b8. Ricordiamo che si tratta di un port alternativo realizzato con i sorgenti di Mats Heirik Hansen, l'autore "ufficiale" della versione Amiga.

L'Amiga Group Italia è un'associazione senza scopo di lucro che si propone di riunire sotto la stessa denominazione gruppi di utilizzatori della tecnologia Amiga. AGI è presente in Internet all'indirizzo http://www.amyresource.it/AGI. Segue l'elenco delle sezioni attualmente aperte, ordinate per regioni e province di appartenenza.

ABRUZZO

Amiga Group L'Aquila
-Gabriele Santilli
Viale Kennedy, 39
67030 Roccacasale (AQ)
0864-271840 (voce)
0338-8436797 (voce, ore serali)
giesse@arc.it
santilli@ing.univaq.it
http://www.geocities.com/SiliconValley/Bay/1839

Amiga Group Teramo/Pescara
-Angelo Semerano
Via Accolle, 2
64026 - Roseto degli Abruzzi (TE)
085 8941803 (Ore pasti)
085 8931075
0347 1002718 (Cellulare)
playsoft@zerotime.it
http://members.it.tripod.de/playsoft/

BASILICATA

Al momento non c'e` nessun gruppo AGI in Basilicata.

CALABRIA

Reggio Calabria
-Giuseppe Costantino
0965-357000
geppocos@tin.it

CAMPANIA

Amiga Group Benevento
-Bruno Vaccaro
0339 4330049
b.vaccaro@areacom.it
sadjester@unforgettable.com
http://www.areacom.it/html/area/homepage/jester/default.html

Amiga Group Napoli - APU Amiga Professional Users
-Alfredo D'Angelo
Casella Postale 134
80022 Arzano - Napoli
081-7314158 (voce, 18:30 - 21:30)
0330-870825 (voce, 18:30 - 22:00)
nw0373@mbox.netway.it

Amiga Group Salerno
Antonio Cervo
Via Venere, 4
84043 Agropoli (SA)
0974-821521 (voce, dopo le 16, lu-ve)
acervo@oneonline.it

EMILIA-ROMAGNA

Amiga Group Ferrara
-Davide Romanini
Via Melchiorre Fardella, 10
44100 Ferrara
0532 92461
droman@dada.it
romaz@freemail.it
roman.dav@usa.net

Amiga Group Forlì
-Paolo Baruffini
Paolo Baruffini
0543 473227
0330 748529
palobar@iol.it
http://come.to/baruffa/

Amiga Group Reggio Emilia
-Moreno Magnani
42020 Rivalta (RE)
0522 569595
moreno@mclink.it

Amiga Group Parma
-Sergio Tartaglia
Start76@infomont.it
Islington@tiscalinet.it
Via Repubblica Valtarese, 19
43043 Borgo Val Di Taro, Parma
Tel. 0525/97715
Tel. 0347/7527573
Tel. 0338/9953995

Amiga Group Piacenza
-Alessandro Gerelli
0523-458830 (voce)
a.gerelli@agonet.it

FRIULI-VENEZIA GIULIA

Amiga Group Gorizia
-Roberto Braidotti
Via Isonzo 15
34070 - Mossa (GO)
0481-80449
link@bbs.cc.uniud.it

Amiga Group Trieste
-Dario Manzoni
dmanzoni@spin.it
http://www.geocities.com/Area51/1739/

Amiga Group Udine
-Luca Danelon
0432-575098
danelon@interlandsrl.it
http://www.amyresource.it/

LAZIO

Amiga Group Roma
-Francesco Celli
0338 8329716
mc3510@mclink.it

-Francesco Di Paolo
Via Urbisaglia, 12
00183 Roma
Cell. 0338 8092785
fdipa@tin.it

-Filippo De Grada
06-5651515
0347 3313822
felipe.degr@flashnet.it

LIGURIA

Amiga Group Genova
-Daniele Franza
Via Sant'Elia 204/4
16153 Genova
daniele@franza.net

Amiga Group Ponente Ligure
-Costantino Pessano
Via Aurelia 354
17025 Loano SV
Tel. 019 674430
copessan@tin.it
cpessano@ivg.it
http://space.tin.it/io/cpessan/

LOMBARDIA

Amiga Group Bergamo
-Stefano Marcon
Marcon.s@Kyberlandia.it

Amiga Group Milano
-Fabio Costa
02-9842319
costa@gpa.it

MARCHE

Amiga Group Ascoli Piceno
-Mattia Cococcioni
Viale Cavallotti, 31
63017 - Porto San Giorgio (AP)
0734-676763 (voce, ore pasti)
mattia@sapienza.it

MOLISE

Al momento non c'e` nessun gruppo AGI in Molise.

PIEMONTE

Amiga Group Torino
-Luca Ferraris
Via Nicola Porpora, 42
10154 Torino
011 204923
0338 5920399
ferraris.luca@educ.di.unito.it
luke_dds@geocities.com
http://www.geocities.com/SiliconValley/Bay/9883/

-Erik De Martiis
edemartiis@etabeta.it

Amiga Group Novara-Amiga Blast Team
-Fabio Rotondo
C.so Vercelli, 9
28100 Novara
0321 459676 (casa)
0321 424272 (ufficio)
0338 7336477 (GSM)
fsoft@intercom.it
Fabio.Rotondo@deagostini.it
fsoft@hotmail.com
http://www.intercom.it/~fsoft

PUGLIA

Amiga Group Bari
-Amedeo Milella
080 5301731
a.milella@teseo.it

Amiga Group Taranto
-Nicola Pagani
099 4535385
amigos@planio.it

Amiga Group Lecce
-Giovanni Tuma
Gyris@kronosnet.com

SARDEGNA

Amiga Group Cagliari
-Francesco Leoni
Vico Garibaldi, 7
09127 Cagliari
fleoni@usa.net
zitzu@freemail.it

SICILIA

Amiga Group Palermo
-Enrico Altavilla
091 323930
lowlevel@low-level.com

Amiga Group Catania
-Vittorio Maffi
0338-9119564
maffiv@calatino.it

Amiga Group Messina
-Giuseppe Ammendolia
Ctr. Margi, 36
98164 Torre Faro (ME)
0347 6958567
ryuga@usa.net

TOSCANA

Amiga Group Arezzo
-Mirko Lalli
Vecchia Aretina 64 (Montalto)
52020 Pergine Valdarno (Arezzo)
0339 4426827
mkl@ats.it
mirko.lalli@usa.net

Amiga Group Firenze
-Flavio Cirri
Cell. 0339/6852601
cif@ftbcc.it

Amiga Group Livorno
-Alessandro Marzini
Via Svezia, 8
57128 Livorno
Tel. 0586 862344
Cell. 0347 7687788
a.marzini@iol.it

Amiga Group Lucca
-Fabio Stefani
Via Osterietta, 74
55045 Pietrasanta Lucca
0584 790225 (casa e fax)
stefani@versilia.toscana.it

Amiga Group Massa-Carrara
-Fabio Benedetti
0585 830497
seldon@tirreno.it

Amiga Group Pisa
Giambattista Bloisi
Via Federico Tesio, 99
56122 Pisa (PI)
050 525210
0973823600
giamby@geocities.com
giambattista.bloisi@studenti.ing.unipi.i
http://www.geocities.com/SiliconValley/Bay/1724/

Amiga Group Siena
-Bocci Luca
0338 3018559
0577 270070
bozzino@tin.it

Amiga Group Pistoia
-Paolo Lencioni
Via Romana Vecchia N° 68
51013 Chiesina Uzzanese (PT)
Tel. 057248666
p.lencioni@lycosmail.com

TRENTINO-ALTO ADIGE

Amiga Group Bolzano
-Ferdinand Tavernini
0473 621272
0473 620205
ftavernini@dnet.it

UMBRIA

Amiga Group Perugia
-Luca Truffarelli
Via T.Tittoni, 51
06143 S. Marco - Perugia
075/46165
luca@krenet.it

Amiga Group Terni
-Andrea Bovo
Via G. Salvatori, 13
05019 Orvieto (TR)
0763 300829
bovos@orvienet.it

VALLE D'AOSTA

Amiga Group Aosta
-Stefano Grigoletto
silver@netvallee.it

VENETO

Amiga Group Padova
-Stefano Peruzzi
steve@indigo.farma.unimi.it
l.peruzzi@pd.nettuno.it
webmaster@amiga.dei.unipd.it
http://www.geocities.com/CapeCanaveral/6070/index.html
-Claudio Zanella
049 8641713
049 604488
czanna@tin.it

Amiga Group Treviso
-Alessandro Pellizzari
31044 Montebelluna (TV)
0423 859028
alep@tvol.it

Amiga Group Venezia
-Lorenzo Ramon
Via Novelli 25
30030, Trivignano VE
Tel. 041 907701
elp.ramon@iol.it
-Manuel Veronesi
Via Gramsci 56
30035 Mirano (VE)
Tel. 041 432582
gunguz@altern.org
http://www.altern.org/gunguz

Amiga Group Verona
-Ciro Nigri
Via Adamello, 3
37036 S.Martino B.A. (VERONA)
045 991235
nikocyn@sis.it

Amiga Group Vicenza
-Nicola Morocutti
Via Lorenzo Chini, 13
36061 Bassano del Grappa (VI)
Tel. 0424/524807
n.morocutti@bassano.nettuno.it

CANTON TICINO

Amiga Group Canton Ticino - Amiga Club Ticino
-Stefano Casalinuovo
Amigaclubticino@ticino.com
steno@ticino.com

Una

di Enigma AMIGA Life a sole 100.000 lire

un'occasione da non perdere!

(Affrettatevi! L'offerta è limitata nel tempo)

nno

ABBONAMENTO INTESTATO A:

Cognome e nome o Ragione sociale: ....

Indirizzo: ....

C.A.P.: .... Città: .... Prov.: ....

Telefono: .... e-mail: ....

O Desidero abbonarmi a 11 numeri di Enigma AMIGA Life al prezzo di lire 100.000

Richiedo i seguenti numeri arretrati ....

al prezzo unitario di Lire 15.000 + 8.000 di contributo spese di invio (in Italia) fino a 6 copie. P.es. 4 arretrati: 15.000x 4+8.000=68.000.
La spedizione avviene via posta celere o corriere. Per l'invio all'estero maggiorare l'importo di Lit. 10.000 (Europa e Mediterraneo) o 20.000 (altri Paesi).

SCELGO UNA DELLE SEGUENTI FORME DI PAGAMENTO:

O Versamento sul c/c postale n° 60106002 intestato a Pluricom s.r.l. - Viale Ettore Franceschini, 73 - 00155 Roma

O Allego assegno bancario non trasferibile
intestato a Pluricom s.r.l. - Viale Ettore Franceschini, 73 - 00155 Roma

O Versamento a mezzo bonifico bancario
c/o Banco Ambrosiano Veneto c/c n.102388132 ABI 3001, Cab 03206 intestato a: Pluricom s.r.l. - Viale Ettore Franceschini, 73 - 00155 Roma

O Versamento a mezzo vaglia postale
intestato a: Pluricom s.r.l. - Viale Ettore Franceschini, 73 - 00155 Roma

O Desidero ricevere una fattura od una ricevuta valida ai fini fiscali (a seconda di quanto disposto dalla normativa vigente) vi fornisco pertanto il numero di Partita IVA:

Firma ....

COMPILARE SE IL VERSAMENTO È EFFETTUATO DA PERSONA DIVERSA DALL'INTESTATARIO:

- Versamento effettuato da:

Cognome e nome o Ragione sociale: ....

Indirizzo: ....

C.A.P.: .... Città: .... Prov.: ....

Telefono: .... e-mail: ....

Ufficio abbonamenti: ***tel.*** 0643219201 - ***fax*** 0643219301 - ***e-mail*** pluricom@pluricom.it

Da inviare a Pluricom S.r.l. via fax o e-mail

power computing ltd

Unit 82a, Singer Way, Woburn Road Ind Est., Kempston MK42 7PU - GB

spedizione: per ordini fino a £19.95 e articoli di dimensioni minime (SIMM, ecc.) £8, da £20 a £49.95 £15, da £50 a £100 £20, tower £40 - Questi prezzi servono solo da esempio. Il prezzo di spedizione verrà confermato dopo aver ricevuto l'ordine.

consultate il catalogo completo sul nostro nuovo sito web abilitato per e-commerce
pagamenti tramite carta di credito o bonifico bancario (in valuta britannica)

disponibile ora £34.95

ROM 3.1 in offerta speciale solo se comprate insieme all'OS 3.5 -
A500/600/2000 **£14.95**, A1200/3000/4000 **£19.95**

ATTENZIONE - Per installare il 3.5 bisogna avere le ROM 3.1.

sistema operativo amiga 3.1

*6 Dischi e 4 manuali - Workbench, DOS, AREXX & HD

Amiga OS 3.1 per A1200/3000/4000 ROM, dischi e manuali*	**£39.95**
Amiga OS 3.1 for A500/600/2000 ROM, dischi e manuali*	**£35.95**
Amiga OS 3.1 dischi e manuali* (no ROM)	**£19.95**
Amiga OS 3.1 A1200/3000/4000 solo le ROM	**£25.95**
Amiga OS 3.1 A500/600/2000 solo la ROM	**£19.95**
Amiga OS 3.1 solo il set di 6 dischi	**£9.95**

novità amiga software

Breathless	**£9.95**
Red Mars CD-ROM	**£19.95**
Big Red Adventure CD	**£9.95**
Directory Opus Magellan II	**£49.95**
PowerMovie CD-ROM	**£34.95**
Scala MM400	**£49.95**
CAM-Control s/w per macchine fotografiche digitali	**£25.95**
ScanQuix 4 - s/w per scanner	**£49.95**

turbo print 7

Turbo Print 7	**£38.95**
Upgrade da 5 e 6 a TurboPrint 7	**£18.95**

stampanti, scanner e fotocamere

Abbiamo una linea completa di Stampanti Epson, Scanner e Fotocamere Digitali. Visitate il nostro sito web o richiedete il nostro catalogo per ulteriori informazioni.

scan doubler e flicker fixer

ScanMagic Interno	**£49.95**
ScanMagic Interno con Flicker Fixer	**£69.95**
ScanMagic Esterno	**£49.95**
ScanMagic Esterno con Flicker Fixer	**£69.95**

kit Internet power modem

Kit Economy 1, 56.6 Kbps Fax/voice include iBrowse web browser, Net & Web 2	**£79.95**
Kit Economy 2 come sopra più Silver Surfer, interfaccia seriale veloce	**£99.95**
NOVITÀ modem 56.6 Kbps Fax/Voice	**£59.95**

SPECIALE - SOLO £59.95

8x

CD-ROM drive ATAPI Ultrapiatto, completo di interfaccia IDE bufferizzata per 4 unità, IDE-Fix '97, alimentatore, Audio Mix e cavi.

cd-rom, cd-registrabili e riscrivibili

cd-rom drive ATAPI EIDE

CD-ROM ATAPI 6x Interno (solo il drive)	**£29.95**
CD-ROM ATAPI 6x Esterno	**£65.95**
CD-ROM ATAPI 36x Interno (solo il drive)	**£45.95**
CD-ROM ATAPI 36x Esterno	**£79.95**
CD-ROM ATAPI 40x Interno (solo il drive)	**£54.95**
CD-ROM ATAPI 40x Esterno	**£89.95**

(La versione esterna include Interfaccia Bufferizzata, IDEFix '97, cavi e 2 CD. Per EIDE'99 aggiungere £10)

cd-rom drive SCSI

CD-ROM SCSI 32x Interno (solo il drive)	**£89.95**
CD-ROM SCSI 32x Esterno	**£119.95**

(La versione esterna include software, cavi e 2 CD. Richiede interfaccia SCSI)

cd drive riscrivibili (inc. 5 CDR, 1 CDRW)

CD-RW ATAPI Interno x6 x4 x24	**£199.95**
CD-RW ATAPI Esterno x6 x4 x24	**£279.95**
Twin Box con x6x4x24 CDRW e 6.4GB HD	**£479.95**
Box di 10 CDR dischi	**£14.95**
Box di 5 CDRW dischi	**£29.95**

offerta speciale su hard drive

Hard drive Plug and play. Include il cavo ed è già partizionato.

1 anno di garanzia

2.5" 6.4GB **£189.95** Hard Drive

hard drive da 2.5"

2.5" IDE **1.8 GB** incluso cavo IDE 44-pin	**£89.95**
2.5" IDE **3.2 GB** incluso cavo IDE 44-pin	**£149.95**
2.5" IDE **4.8 GB** incluso cavo IDE 44-pin	**£169.95**
2.5" IDE **6.4 GB** incluso cavo IDE 44-pin	**£189.95**
2.5" IDE **10 GB** incluso cavo IDE 44-pin	**£279.95**

hard drive da 3.5"

3.5" IDE **6.4GB** con cavo IDE e Install 3.1	**£109.95**
3.5" IDE **8.4GB** con cavo IDE e Install 3.1	**£129.95**
3.5" IDE **10GB** con cavo IDE e Install 3.1	**£149.95**
3.5" IDE **13.6GB** con cavo IDE e Install 3.1	**£169.95**

iomega zip

Zip SCSI 100MB esterno	**£139.95**
Zip ATAPI 100MB interno	**£99.95**
Zip ATAPI 100MB interno (solo il drive)	**£75.95**
Zip disc da 100MB	**£12.95**
Zip SCSI 250MB Esterno e 1 disco	**£189.95**
Zip ATAPI 250MB Interno	**£159.95**
Zip disc (250MB)	**£19.95**

Estensioni per gli zoccoli delle ROM per liberare l'accesso alla porta clock. Si inserisco-no sotto la PowerFlyer. **£5.95**

powerflyer a1200 gold

Power-Flyer, controller E-IDE per 4 unità IDE/ATAPI, Supporta i più recenti e veloci modi PIO-3 e PIO-4, Autoboot da Zip e LS-120, UDMA - 11MB/sec, inc. software Allegro CDFS **£54.95**

novità a4000 powerflyer gold

- Controller E-IDE/ATAPI per Amiga con ZORRO III bus
- Include Allegro CDFS - il più veloce CD file system per Amiga, supporta il formato video DVD

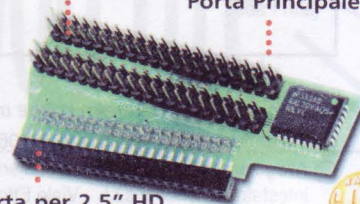
A4000 PowerFlyer Gold **£79.95**

novità software allegro cdfs

- Per utenti di PowerFlyer precedenti alla Gold

Allegro CDFS upgrade **£10**

Porta Secondaria

Porta Principale

porta per 2.5" HD sul retro

interfaccia bufferizzata con EIDE'99

- Supporta tutte le unità IDE e ATAPI removibili
- Autoboot da dischi Zip e LS-120
- supporta fino a 4 unità IDE/EIDE/ATAPI
- Include Allegro CDFS - il più veloce Amiga CD file system, supporta il formato video DVD

Interfaccia bufferizzata e EIDE'99 Gold **£29.95**

nuova interfaccia mk3/IDEFix 97

- Include il cavo per collegamento alla motherboard
- Supporta tutte le unità IDE e ATAPI rimovibili
- Autoboot da ZIP e LS-120

Interfaccia MK3 e IDEFix 97 software **£19.95**

buddha flash

Supporta 4 unità IDE/ATAPI **£49.95**

kylwalda - bootadaptor

Per usare floppy drive PC come DF0	**£19.95**
PC Floppy Disk Drive	**£20.00**

catweasel Mk 2

controller avanzato per floppy drive per A4000/A1200 usa standard PC floppy drive **£49.95**

tutti i prezzi sono espressi in Sterline Britanniche ed includono IVA britannica (VAT=17.5%)

Novità! PowerLAN per A1200
Condividi con altri PC e Amiga le risorse disponibili in un LAN (Local Area Network)
- 10Mb (megabits) PCMCIA Ethernet Card

PowerLAN per A1200 £49.95

tel 00441234 851500 fax 00441234 855400
internet www.powerc.com email sales@powerc.com

Richiedete il nostro catalogo completo con più di 250 prodotti per l'Amiga.
Siamo fieri di comunicarvi che il nostro personale parla italiano.

- www.powerc.com

a1200 power tower -

Kit Power Tower da solo £119.95

Power Tower 1
Kit Power Tower, motherboard A1200, mouse, tastiera PC e Floppy Drive £299.95

Power Tower 2
Come Power Tower 1, più Typhoon Lite 68030, 8MB di RAM, Hard Disk 6.4GB, interfaccia IDE bufferizzata per 4 unità, software EIDE 99 £479.95

Power Tower 3
Come Power Tower 2, ma con Blizzard 1240 33MHz, 16MB RAM, CD-ROM ATAPI 32x £639.95

Power Tower 4
Come PowerTower 3, ma con 32MB RAM, scheda Z4, Abilitatore Video per Z4, Cybervision, Monitor SVGA 15", Ext. Audio ed altoparlanti £939.95

novità power tower per a4000

Kit tower per A4000 include: scheda bus Zorro II/III con 7 zoccoli, 2 zoccoli video, 5 zoccoli PC-ISA, alimentatore 230W, 3 x 5.25" baie esterne, 2 x 3.5" baie esterne e 6 x 3.5" baie interne £189.95

nuove motherboard amiga 1200

A1200 motherboard con ROM 3.1 £125.95

accessori per power tower

Tutti gli accessori per conversioni tower - consultate il nostro sito web - www.powerc.com

tastiere e adattatori

adattatore tastiera PC/Amiga per A1200 desk	£24.95
adattatore tastiera PC/Amiga per A1200 tower	£24.95
Tastiera originale A4000 solo*	£39.95
Tastiera PC solo*	£14.95

***ha bisogno dell'adattatore per tastiera**

amiga 1200 magic pack

Amiga Magic Pack	£169.95
Alimentatore potente per A500/600/1200	£59.95

Per A1200 nel classico Desktop o installate in Tower

schede acceleratrici blizzard

Per Amiga 1200 - 68040 40MHz con MMU/FPU, fino a 128MB di RAM, controller SCSI 2 opzionale. Disponibile per Amiga Desktop (classico) o Tower.

Blizzard 1240D 40MHz Desktop	£159.95
Blizzard 1240T 40MHz Tower	£149.95
Blizzard 1260 50MHz MMU & FPU	£299.95

Controller Fast SCSI 2 DMA, SCSI-Kit IV, per le schede 1230/40 e 1260. Include un secondo zoccolo SIMM per espandere la memoria con fino a 128MB. £69.95

Blizzard 2040 40MHz MMU & FPU (A2000)	£269.95
Blizzard 2060 50MHz MMU & FPU (A2000)	£369.95

cyberstorm mkIII turbo

Schede acceleratrici per Amiga 3000 T & 4000 T, fino a 128MB RAM, controller ultra wide SCSI 3.

CyberStorm MkIII 040 40MHz MMU & FPU	£359.95
CyberStorm MkIII 060 50MHz MMU & FPU	£469.95

schede grafiche 3d

CyberVision 64/3D	£169.95
Scandoubler per CyberVision	£69.95

novità schede acceleratrici typhoon

Typhoon Lite2 68030 40MHz fino a 64MB RAM	£59.95
Typhoon SCSI Mk2 - 68030 40MHz, include controller SCSI	£89.95
Adattatore SCSI per Typhoon MK1 e 2	£19.95
Viper MK2 68030 40MHz fino a 32MB RAM	£49.95

moduli di memoria e fpu

per schede acceleratrici ed espansioni di memoria

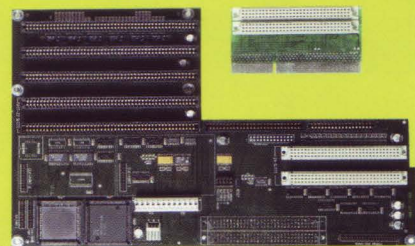
SIMM 4MB	£14.95
SIMM 8MB	£19.95
SIMM 16MB	£29.95
SIMM 32MB	£49.95
SIMM 32MB (ultrasottile per Blizzard 1260)	£79.95
SIMM 64MB (Typhoon e Blizzard)	£139.95
128MB SIMM (Typhoon e Blizzard)	£199.95
1MB ZIP RAM static column per A3000	£16.95
GVP custom modulo da 4MB RAM	£49.95
GVP custom modulo da 16MB RAM	£99.95
FPU tipo PLCC da 20MHz	£10.00
FPU tipo PLCC da 33MHz	£15.00
FPU tipo PGA da 40MHz	£20.00
FPU tipo PGA da 50MHz	£29.95

scheda acceleratrice per amiga 500

Viper 520CD, 68020EC 33MHz, 8MB di Fast RAM e Kickstart ROM 3.0, incluso il set completo di dischi Workbench 3.0. £99.95

schede espansione di memoria

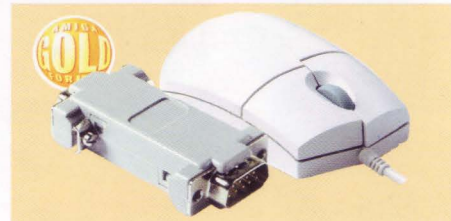
Richiedete il nostro catalogo completo o controllate il nostro sito web per la scheda d'espansione per il vostro computer.

la nuova scheda bus Z4

la nuova Z4 per A1200 tower

Z4, il bus d'espansione per schede Zorro II:
Cinque zoccoli Zorro II • Uno zoccolo video in linea con il primo zoccolo per tutte le migliori schede grafiche • Opzionale cavo per abilitare lo slot Video per utenti con schede con scan doubler o flicker fixer • Quattro porte clock tipo A1200 • Sui primi due zoccoli il trasferimento dei dati può avvenire a doppia velocità (solo per schede opportunamente modificate) • Connettore per cavo di alimentazione floppy drive per utenti di BVisionPPC • Ponticelli per compatibilità con le principali schede acceleratrici

Scheda Z4 (per A1200 Power Tower)	£99.95
Cavo per abilitare lo zoccolo Video	£24.95
Z4 e Apollo 68040 28MHz	£179.95
Z4 e Blizzard 1240 40MHz	£239.95
I/faccia Seriale Veloce Twister Mk2	£29.95

ultime novità.....

Power Computing LTD (UK) è lieta di annunciare il ritorno della Cyberstorm PPC, della CyberVisionPPC e della BVisionPPC.
Visitate il nostro sito web o richiedete il nostro catalogo più recente per tutte le informazioni su questi e tutti gli altri prodotti per Amiga.

adattatore mouse punchinello

Questo adattatore per mouse e trackball PC è compatibile con mouse a due pulsanti Microsoft, trackball e mouse a tre pulsanti Logitech e standard mouse seriali. Punchinello si prende cura della conversione (solo le funzioni della wheel hanno bisogno di un software da installare separatamente).

Punchinello da solo	£14.95
Punchinello con Wheel Mouse	£24.95
Abilitatore wheel per Punchinello e s/w	£4.95
Standard PC Wheel Mouse	£14.95
Logitech Pilot Wheel Mouse	£29.95
Logitech Marble Trackball	£29.95

miscellanea

Amiga 400DPI Mouse e Tappetino	£9.95
Mouse e Tappetino Boing	£9.95
Tappetino per mouse Boing	£4.95
Joypad CD32	£9.95
Adattatore per 4 joystick	£8.95
Tastiera originale A1200 (interna)	£14.95
Alimentatore originale A1200	£9.95